

Reglamento oficial de Atrum Arena

(ACTUALIZACIÓN MARZO 2026)

¡APRENDE A JUGAR Y LLEVA TUS REPTANTES A LA REENCARNACIÓN!

El uso del presente Reglamento oficial de Atrum Arena es obligatorio en todas las instancias del juego a partir de marzo de 2025.

PARTE I – REGLAS BÁSICAS. Tabla de contenidos

1. **Introducción**
 1. El Atrum y los Reptantes.
 2. ¿Qué es Atrum Arena?
 3. Tipo de juego y cantidad de jugadores.
 4. Edad recomendada.
2. **Componentes del juego**
 1. Reptantes.
 2. Esbirros.
 1. Tipos principales.
 2. Sombras.
 3. La Fosa.
 4. El Vertedero.
 5. El Altar.
 6. Resistencia y su control.
3. **Objetivo del juego**
 1. Cómo se gana una partida.
 2. Eliminación de Reptantes.
 3. Resistencia: qué es y cómo funciona.
 4. Cuando la resistencia llega a 0.
4. **Organización de una partida**
 1. Elección de Reptantes.
 2. Conformación de la Fosa.
 3. Espacio del Vertedero.
 4. Espacios de Altares.
 5. Resistencia inicial.
 6. Determinar quién juega primero.
5. **Estructura del turno**
 1. Visión general del turno
 2. Fase 1 – Preparar
 3. Fase 2 – Robar
 4. Fase 3 – Principal
 5. Fase 4 – Descartar
 6. Fin del turno y pase al siguiente jugador
 7. Partes de una fase
6. **Acciones básicas del jugador**
 1. Agotar y Preparar
 2. Colocar Esbirros en el Altar
 3. Explotar Esbirros
7. **Los Poderes (introducción)**
 1. Qué es un Poder
 2. Tipos de Poder
 1. Ataque
 2. Defensa
 3. Táctico
 3. Coste de los Poderes
 4. Descarte de Esbirros para lanzar un Poder

5. Poderes de coste 0
6. Desglose de un Poder
8. **Ataque y Defensa (flujo básico)**
 1. Anunciar un Poder de Ataque
 2. Responder con Poderes de Defensa
 3. Resolución del daño
 4. Eliminación de Reptantes

1. Introducción

1.1. El Atrum y los Reptantes.

El Atrum es lo que viene después de la muerte, un lugar oscuro y desolado, transitado por los Reptantes, quienes combaten para alcanzar la reencarnación.

Cualquiera que fallece en el plano material, termina en el Atrum. Los cuerpos se transfieren de un plano a otro a través de la tierra, quedando la mayoría en medio de ambos sitios.

Cuando muere una persona que amasó gran poder mágico o bélico en vida, despierta en el Atrum como un Reptante. Los Reptantes son recibidos por sus iguales, formando grupos para pelear entre ellos y aumentar sus capacidades.

Los Reptantes son señores y señoras absolutas de la oscuridad. Su aspecto refleja sus pecados o virtudes. Comandan esbirros serviles, reanimándolos, controlándolos y usándolos para desplegar increíbles poderes.

Sus luchas conforman un ciclo. Se cree que este ciclo llegará a su fin y ocurrirá una gran batalla entre los Reptantes más poderosos, donde los vencedores lograrán trascender como deidades. Y comenzará otro ciclo... el de los planetas y las estrellas.

1.2. ¿Qué es Atrum Arena?

Atrum Arena es un juego de tarjetas coleccionables premium totalmente de lujo, amigable y accesible, tanto por su diseño de mecánicas como en la presentación de sus productos.

Con poco más que tres tarjetas, cualquier persona ya está lista para poder jugar en partidas regulares casuales. Esto hace que Atrum Arena sea un juego coleccionable versátil y sencillo para iniciarse, completar y disfrutar.

1.3. Tipo de juego y cantidad de jugadores.

Atrum Arena es un juego de partidas confrontativas 1 vs 1. El juego también permite partidas multijugador de "todos contra todos" o en equipos (2 vs 2, 3 vs 3, etc).

Con el producto opcional, "Deidades del Lumen", se puede jugar en solitario.

Con el producto opcional, "Reliquias", se pueden añadir opciones de juego adicionales en partidas confrontativas de 2 o más jugadores.

1.4. Edad recomendada.

12 Años en adelante.

2. Componentes del juego

2.1. Los Reptantes.

Cada participante utiliza **3 tarjetas de Reptantes** durante una partida. Estos 3 Reptantes conforman su equipo. Cada Reptante tiene 5 Poderes que pueden ser lanzados por su jugador.

No puede haber Reptantes repetidos (con el mismo nombre) en el equipo de un participante.

2.2. Los Esbirros.

Con las cartas de Esbirros se conforma un mazo común para todos los participantes. El mazo base es de 60 cartas en el caso de partidas de 2 (o 3) personas.

Nota: De 4 a 6 personas, se añade un segundo mazo, de 7 a 9 personas, se añade un tercer mazo y así sucesivamente.

Hay 5 tipos de Esbirros “principales” y 1 tipo de Esbirro “especial”.

Un mazo base tiene 10 cartas de cada tipo de Esbirro.

2.2.1 Tipos principales.

Los Esbirros principales son: Bestias, Caídos, Esqueletos, Golems y Zombies.

2.2.2 Tipos especiales.

Los Esbirros especiales son: las Sombras.

Cuando se mencionan Esbirros de un tipo en particular, se resume colocando sólo su tipo. Ejemplo: en vez de “Elige un Esbirro tipo Zombie” se asienta como “Elige un Zombie”.

2.3. La Fosa.

En Atrum Arena se conoce como “La Fosa” al mazo base común conformado por Esbirros.

2.4. El Vertedero.

En Atrum Arena se conoce como “El Vertedero” a la pila común donde se van descartando los Esbirros.

2.5. El Altar.

En Atrum Arena se conoce como “El Altar” al espacio que destina cada participante para colocar cartas de Esbirros, los cuales utilizará para pagar el coste de los Poderes de sus Reptantes.

2.6. La resistencia y su control.

Cada participante inicia la partida con 10 puntos de resistencia. Es necesario algún recurso (papel y lápiz,

datos, aplicación móvil) para llevar el **control de la cantidad de puntos resistencia** que tiene cada participante.

Nota: se recomienda el uso de APPtrum, la aplicación oficial del juego para dispositivos móviles que puedes [DESCARGAR AQUÍ](#).

3. Objetivo del juego

3.1. Cómo se gana una partida.

Una partida se gana al **ELIMINAR A LOS 3 REPTANTES del oponente** (en partidas de 2 personas) o a los 3 Reptantes de todos los demás oponentes en partidas de más personas.

Cuando todos los Reptantes de un participante son eliminados, pierde y queda fuera de la partida.

3.2. Eliminación de un Reptante.

Cada vez que los puntos de resistencia de un participante **llegan a 0**, debe **elegir inmediatamente uno de sus Reptantes y eliminarlo** (retirarlo de la partida).

Un participante **no puede eliminar más de un Reptante por turno** y no puede ser objetivo de Poderes **de otros jugadores** cuyos efectos le hagan daño o disminuyan su resistencia, si la misma ya se encuentra en 0.

3.3. Resistencia: qué es y cómo funciona.

Son puntos pertenecientes a cada participante. En toda partida, cada participante empieza con 10 puntos de resistencia. Poderes de Ataque, y algunos Tácticos, ocasionan daño que causan la disminución de puntos de resistencia.

La resistencia nunca disminuye a menos de 0 puntos ni puede aumentar a más de 20 puntos. Puntos sobrantes, se ignoran.

3.4. Cuando la resistencia llega a 0.

Cuando los puntos de resistencia de un participante llegan a 0, **vuelven a 10 al iniciar su próximo turno automáticamente**, si aún posee Reptantes en juego.

4. Organización de una partida

4.1. Elección de Reptantes

Cada participante **elige de su colección 3 Reptantes distintos** para usar en la partida. Los colocará delante de sí, con las **caras con sus nombres y Poderes boca arriba**, lo cual indica que están **PREPARADOS**.

4.2. Conformación de la Fosa

Se toma un mazo base de 60 Esbirros (en partidas de 2 personas). Se baraja y se coloca boca abajo al alcance

de todos los participantes. **A este mazo se le llamará la Fosa.**

4.3. Espacio del Vertedero

Hay que dejar al lado de la Fosa un espacio donde se apilarán boca arriba todos los Esbirros que sean descartados durante la partida. **Este espacio será el Vertedero.**

4.4. Espacios de Altares

Cada participante debe tener un espacio debajo de sus Reptantes. Allí colocará los Esbirros que utilizará para pagar el coste de sus Poderes. **Este espacio será su Altar.**

4.5. Resistencia inicial

Cada participante debe controlar y llevar claramente la cuenta de sus puntos de resistencia durante la partida. **Cada participante comienza con 10 puntos de resistencia.**

4.6. Determinar quién juega primero

Hacer esta elección al azar. **Inicia la partida.**

5. Estructura del turno

5.1. Visión general del turno

Attrum Arena **se desarrolla por turnos** que van tomando consecutivamente cada uno de los participantes. **Cada turno se compone de 4 fases:**

- 1: Preparar
- 2: Robar
- 3: Principal
- 4: Descartar

Cuando un participante finaliza su turno, le da el pase a su oponente (en el caso de partidas de 2 personas) o al participante que tenga a su izquierda (en el caso de partidas multijugador).

5.2. Fase 1 - Preparar

El participante en turno voltea boca arriba las caras de sus Reptantes y Esbirros **que se encuentren AGOTADOS**, quedando todos **PREPARADOS**.

Se considera que la Preparación de todos los Reptantes y Esbirros de un participante, ocurre en simultáneo.

5.3. Fase 2 - Robar

El participante en turno **roba 3 Esbirros del tope de la Fosa** y los mantiene en su mano, sin mostrarlos.

El **participante que juega primero**, durante la fase de robar **DE SU PRIMER TURNO, roba sólo 2 Esbirros del tope de la Fosa**. Quien vaya a jugar segundo, sí roba 3 Esbirros en su primer turno.

En partidas de 3 o más personas los participantes sólo roban sólo 2 Esbirros del tope de la Fosa durante su primer turno. El único participante que roba 3 Esbirros del tope de la Fosa durante su primer turno, será el último de toda la ronda.

Si durante la partida **se roban** todos los Esbirros de la Fosa, **se conforma inmediatamente una Fosa nueva**, barajando de vuelta todos los Esbirros que estén en el Vertedero.

5.4. Fase 3 - Principal

Durante esta fase, el participante en turno puede (no es obligatorio) en cualquier orden:

a. Elegir sólo uno de los Esbirros en su mano y colocarlo Preparado en su Altar.

b. Anunciar y lanzar Poderes de Ataque.

Este es el único momento en el que un participante puede anunciar y lanzar Poderes de Ataque.

Durante esta fase, los **participantes que no están en turno** tienen la posibilidad de anunciar y lanzar Poderes de Defensa para prevenir el daño ocasionado por Poderes de Ataque del participante en turno.

5.5. Fase 4 - Descartar

Si al llegar a esta fase, **el participante en turno** tiene más de 5 Esbirros en su mano, debe elegir cuáles descartar hasta quedarse sólo con 5.

5.6. Fin del turno y pase al siguiente jugador

Tras finalizar la Fase 4 (tras haberse realizado el descarte, en el caso de haberse cumplido la condición de que el participante tenía más de 5 Esbirros en mano, o tras comprobarse que no tiene más de 5), finaliza todo el turno del participante e inicia el turno de participante siguiente.

5.7. Partes de una fase

Cada fase de un turno siempre existe, aunque el participante en dicho turno no pueda, o no quiera, realizar algo durante la misma.

Cada fase se divide en 3 partes:

- Inicio de la fase
- Desarrollo de la fase
- Final de la fase.

6. Acciones básicas del jugador

6.1. Agotar y Preparar

Agotar es **voltear boca abajo un Reptante o un Esbirro que tenga el participante en su Altar.**

Los **Reptantes se Agotan cuando lanzan Poderes** cuyo coste sea de 1 o mayor. Los **Esbirros se agotan al utilizarlos para pagar el coste** de dichos Poderes.

La cara de un **Reptante Agotado** es la que muestra su ilustración completa.

La cara de un **Esbirro Agotado** es la que muestra el dorso con el logo de Atrum Arena.

Preparar es **voltear boca arriba un Reptante o un Esbirro que tenga el participante en su Altar**.

Todos los Reptantes y Esbirros de un participantes se Preparan durante la fase de Preparación de su turno.

La cara de la tarjeta de un **Reptante Preparado** es la cara en la cual se pueden leer sus Poderes.

La cara de la carta de un **Esbirro Preparado** es la cara que muestra su ilustración completa.

6.2. Colocar Esbirros en el Altar.

Durante su fase principal, un participante puede elegir sólo 1 de los Esbirros que tiene en su mano y colocarlo Preparado en su Altar.

6.3. Explotar Esbirros.

Se le llama Explotar a **tomar Esbirros que haya en un Altar (Agotados o Preparados) y colocarlos en el Vertedero**.

Se pueden Explotar **Esbirros Preparados propios** como una **forma alternativa de pagar el coste de Poderes**. Si se paga el coste de un Poder de esta forma, **el Reptante correspondiente no se Agota**.

Si el efecto de un Poder indica que su coste se debe pagar Explotando Esbirros propios, no causa que el Reptante con el que se lanzó dicho Poder se Agote.

Los Esbirros de los oponentes sólo se pueden Explotar si el efecto de algún Poder así lo indica.

7. Los Poderes (introducción)

7.1. Qué es un Poder

Cada Reptante posee 5 Poderes. Los Poderes son efectos que se pueden activar con un Reptante y que tienen incidencia en el juego. Hay efectos que causan daño (disminuyen puntos de resistencia), que previenen daño, que permiten robar más Esbirros de la Fosa, que permiten recuperar puntos de resistencia y mucho más. Son la mecánica fundamental de interacción durante una partida de Atrum Arena.

7.2. Tipos de Poderes

Existen 3 tipos de Poderes: **de Ataque, de Defensa y Tácticos**.

7.2.1. Ataque

Se usan para **hacer daño a un oponente**, disminuyendo sus puntos de resistencia. **Un participante sólo puede anunciar y lanzar Poderes de Ataque en su turno, durante su fase principal**.

7.2.2. Defensa

Se usan para **prevenir el daño ocasionado por un Poder de Ataque** (tanto a uno mismo como a cualquier otro participante).

Un participante sólo puede anunciar y lanzar Poderes de Defensa en el turno de otro participante, como respuesta a Poderes de Ataque o como parte de una cadena de efectos derivada de Poderes de Ataque.

Sólo puede usarse un solo Poder de Defensa para prevenir el daño que hace un solo Poder de Ataque.

Si el daño prevenido por el Poder de Defensa es mayor al daño hecho por el Poder de Ataque, el sobrante se ignora (no se toma en cuenta para Poderes de Ataque subsiguientes).

Si el daño hecho por el Poder de Ataque es mayor al daño prevenido por el Poder de Defensa, se le resta lo prevenido y el sobrante disminuye de la resistencia del oponente.

7.2.3. Tácticos

Se usan para realizar una variedad de acciones que influyen en la partida. Por ejemplo: robar Esbirros adicionales, afectar los Altares, recuperar puntos de resistencia, anular efectos de Poderes o cualquier otra cosa.

Un participante puede anunciar y lanzar Poderes Tácticos tanto en su turno como en el turno de cualquier otro participante.

Sin embargo, **cuando un jugador NO ESTÉ EN SU TURNO**, sólo puede anunciar y lanzar Poderes Tácticos **AL INICIO DE LAS FASES**. Durante el desarrollo o final de las fases, sólo podrá anunciar y lanzar Poderes Tácticos como respuesta al anuncio de un Poder de jugador en turno o en el desarrollo de una cadena que haya empezado con un Poder anunciado por el jugador en turno.

Si un Poder Táctico tiene como efecto hacer daño (conocido como DAÑO DIRECTO), ese daño no puede prevenirse con Poderes de Defensa. Para prevenir dicho daño debe utilizarse Poderes Tácticos.

Un Poder Táctico que tenga como efecto prevenir daño, puede usarse para prevenir daño tanto de un Poder de Ataque (DAÑO) como de un Poder Táctico que haga daño (DAÑO DIRECTO). A diferencia de los Poderes de Defensa, sí se puede responder con varios Poderes Tácticos que previenen daño a un Poder de Ataque, acumulando así el total de daño prevenido.

7.2. Coste de los Poderes

El coste es un valor numérico que **puede ser 0, 1, 2, 3 o 4**. Indica la **cantidad de Esbirros en su Altar** (de cualquier tipo) **que un participante debe Agotar para lanzar el Poder**.

Cuando se lanza un Poder de un Reptante con coste 1 o mayor, el Reptante se Agota y no se pueden lanzar más Poderes con ese Reptante hasta que vuelva a estar Preparado.

7.3. Descarte de Esbirros para lanzar un Poder

Siempre que se lanza un Poder, el participante **debe descartar de su mano 1 Esbirro de un tipo específico**.

El tipo se indica mediante un ícono característico en la parte central superior del Poder y el color de fondo en su caja de texto:

Bestias: fondo color violeta.
Caídos: fondo color rojizo.
Esqueletos: fondo color amarillo.
Golems: fondo color azul.
Zombies: fondo color verde.

No hay Poderes que indiquen Sombras como el tipo de Esbirro a descartar.

Los Poderes que tienen un ícono de carta y el fondo de su caja de texto en color gris claro son "NEUTROS" y para lanzarse **se debe descartar 1 Esbirro de cualquier tipo (incluyendo Sombras)**.

7.4. Poderes de coste 0

Los **PODERES DE COSTE 0** son la "especialidad" de los Reptantes. Éstos **no requieren Agotar Esbirros del Altar** para lanzarlos ni **tampoco causan que los Reptantes se Agoten al lanzarlos**. Sin embargo, exigen descartar 1 Esbirro del tipo que requiera el Poder.

7.5. Desglose de un Poder

La información de cada uno de los Poderes de un Reptante se presenta de la siguiente manera:

- Coste del Poder:

Número a la izquierda que **puede ser 0, 1, 2, 3 o 4**.

- Tipo de Poder:

Mediante un ícono a la derecha se **indica si se trata de un Poder de Ataque, de Defensa o Táctico**.

- Nombre del Poder:

Forma de identificar el Poder. Un Poder puede tener el mismo nombre, pero hallarse entre distintos Reptantes

con costes diferentes. La diferencia es que a costes mayores su efecto es más potente.

Algunos Poderes son **únicos** (no tienen versiones con distintos costes). Estos **se identifican con una estrella ★** a la derecha de su nombre.

- Efecto del Poder:

Explica en detalle lo que hace el Poder, una vez que haya sido lanzado.

Si el efecto de un Poder contradice lo asentado en las reglas, se sigue lo indicado por el Poder.

- Rareza del Poder

Mediante un ícono indica qué tan frecuente es hallar el Poder entre los distintos Reptantes.

Los Poderes más frecuentes son los **Básicos**. Los menos frecuentes son los **Superiores**. Los más raros son los **Magistrales**.

No indica lo fuerte que es un Poder, sino de qué tan acorde a la tendencia de un tipo particular de Esbirro.

8. Ataque y Defensa (flujo básico)

8.1. Anunciar un Poder de Ataque

Un participante sólo puede anunciar y lanzar Poderes de Ataque durante la fase principal de su turno. Cuando ANUNCIA UN PODER DE ATAQUE, le pregunta al oponente objetivo si va a responder.

8.2. Responder a un Poder de Ataque

El oponente puede responder al Poder de Ataque con un Poder, normalmente de Defensa (aunque puede responder con Táctico).

8.3. Resolución del daño

Si no hay respuesta al Poder de Ataque o si la cantidad de daño que haya hecho es mayor a la cantidad de daño prevenido, la diferencia se resta de los puntos de resistencia del participante que fue objetivo del Ataque.

Si la cantidad de daño prevenido fue mayor que la cantidad de daño hecho, no se restará nada de los puntos de resistencia del participante que fue objetivo del Ataque. Cualquier cantidad de daño prevenido excedente, se ignora en el caso de que haya un anuncio de Ataque posterior.

8.4. Eliminación de un Reptante

Cuando los puntos de resistencia de un participante **llegan a 0**, debe **elegir inmediatamente uno de sus Reptantes y eliminarlo**.

Un participante **no puede eliminar más de un Reptante por turno**. Tampoco puede ser objetivo de Poderes **de otros jugadores** cuyos efectos le hagan daño o disminuyan su resistencia, si la misma ya se encuentra en 0.

PARTE II – REGLAS AVANZADAS.

Tabla de contenidos

1. **Anuncio de Poderes**
 1. Qué significa anunciar un Poder
 2. Condiciones para anunciar un Poder
 3. Reserva de recursos
 4. Objetivos y restricciones
 5. Anuncios fuera del turno propio
 6. Metodología de anuncios
2. **Ventanas de respuesta**
 1. Qué es una ventana de respuesta
 2. Prioridad entre jugadores
 3. Ventanas en partidas multijugador
3. **Cadenas**
 1. Qué es una cadena
 2. Regla fundamental de resolución
 3. Ejemplos de cadenas
 4. Diferencia entre lanzamiento de un Poder y anuncio en cadena
4. **Poderes de Ataque en cadenas**
 1. Respuestas a Poderes de Ataque
 2. Límite de Poderes de Defensa
 3. Reforzar Ataque y Defensa
 4. Daño, prevención y sobrantes
 5. Ejemplos de cadenas derivadas de Poderes de Ataque
5. **Lanzamiento efectivo de un Poder, coste y descarte de Esbirro**
 1. Pago del coste
 2. Pago de coste Explotando Esbirros
 3. Descarte de Esbirros para lanzar Poder
 4. Lanzamiento efectivo de un Poder
 5. Poderes que no llegan a lanzarse
6. **El Altar en profundidad**
 1. Cantidad de Esbirros en el Altar
 2. Estados de los Esbirros en el Altar
 3. Colocar Esbirros en el Altar por efecto de Poderes
 4. Intercambiar Esbirros en los Altares
 5. Costes 0 y 1 y disminución de resistencia
7. **Las Sombras**
 1. Qué son las Sombras
 2. Cambio dinámico de tipo
 3. Sombras en los Altares
 4. Sombras y descarte para lanzamiento de Poder
 5. Sombras y efectos de Poderes
 6. Ejemplos y casos límite
8. **Palabras clave**
 1. Anular
 2. Explotar
 3. Reforzar
 4. Revelar
 5. Copiar
9. **Aclaraciones generales y casos especiales**
 1. Búsquedas en Fosa y Vertedero
 2. Mostrar la mano
 3. Cambios de tipo
 4. Disminución de resistencia
 5. Elecciones y objetivos

1. Anuncio de Poderes

1.1. Qué significa anunciar un Poder

En Atrum Arena siempre hay que **ANUNCIAR** (verbalmente o de otra manera consensuada) **LA INTENCIÓN DE LANZAR UN PODER**, antes de que el lanzamiento del mismo se lleve a cabo.

1.2. Condiciones para anunciar un Poder

Al momento de ANUNCIAR un Poder, **el participante DEBE TENER Y CUMPLIR TODAS LAS CONDICIONES DE SU LANZAMIENTO**. A saber:

- El Reptante con el que se lanzará el Poder debe estar Preparado. Si el coste del Poder es mayor a 0, con el anuncio queda reservado el Agotamiento del Reptante. Por ende, no podrá anunciar el lanzamiento de otros Poderes con dicho Reptante en medio de una “cadena”, a menos que el Poder anunciado sea de coste 0 o se haya especificado previamente que el pago del coste se hará Explotando Esbirros.
- Se debe tener la cantidad necesaria de Esbirros Preparados en el Altar para pagar el coste del Poder. Si se desea pagar el coste Explotando los Esbirros, debe indicarse al momento de anunciar el Poder.
- Tener el Esbirro o Esbirros correspondientes en la mano para descartar.

1.3. Reserva de recursos

Los recursos quedan reservados para el lanzamiento del Poder:

Sin embargo, **al anunciar, aún no efectuará el Agotamiento del Reptante (si aplica), el pago del coste, ni descarte** del Esbirro o Esbirros correspondientes.

1.4. Objetivos y restricciones

Una vez que se realiza el anuncio de un Poder, **la decisión de lanzarlo y su objetivo no puede cambiarse**.

1.5. Anuncios fuera del propio turno

Cuando un jugador **NO ESTÉ EN SU TURNO**, sólo puede anunciar Poderes Tácticos **AL INICIO DE LAS FASES**, teniendo prioridad en el anuncio. Si no es en dicho momento, sólo puede hacerlo como respuesta al anuncio de un Poder por parte del jugador que está en turno o como parte de una “cadena” derivada del anuncio de un Poder por parte de dicho jugador.

Un participante sólo puede **anunciar Poderes de Ataque durante la fase principal de su propio turno**.

Un Poder de Defensa sólo se puede anunciar como respuesta a un Poder de Ataque o dentro de una cadena que derive de un Poder de Ataque y limitado sólo a 1 Poder de Defensa por Poder de Ataque.

1.6. Metodología de anuncios

Al anunciar un Poder, se debe indicar el nombre del Poder, el Reptante al que pertenece y preguntar si se va a responder.

Si no hay respuesta por parte de ningún participante (ya sea porque no se quiera o no se pueda), el Poder se lanza de inmediato. **Si se indica que va a haber respuesta, quien ha anunciado debe:**

- Colocar de la mano, boca arriba y encima del Reptante al que pertenece el Poder, el Esbirro a descartar requerido. Ese Esbirro **se considera que sigue en la mano** y debe volver a ella, en el caso de resolver efectos que la impliquen en una cadena.

- En el caso de que el Poder se vaya a lanzar descartando un Esbirro junto a una Sombra, **se coloca únicamente la Sombra**. El Esbirro restante se descartará de la mano al momento de pagar los costes y no puede ser ningún Esbirro que ya esté siendo utilizado para otro anuncio.

- Girar en un ángulo de 45° los Esbirros en el Altar a utilizar para pagar el coste del Poder. Al momento de anunciar se debe especificar si el pago se hará de manera regular o Explotándolos. Si bien lo importante para el pago es la cantidad (por lo que **los Esbirros girados pueden cambiarse a la hora de lanzar el Poder**, a menos que haya condiciones específicas en el texto de su efecto) esta acción permite llevar con claridad las cantidades exactas que se están comprometiendo al momento de los anuncios.

Todo lo anterior se mantendrá en mesa hasta el momento en que se vayan y lanzando los Poderes.

2. Ventanas de respuesta

2.1. Qué es una ventana de respuesta

La dinámica de anuncios de Poderes en respuesta a otros genera lo que se conoce como **VENTANAS DE RESPUESTA**.

Si hay respuesta, el Poder con el que se vaya a responder debe ser anunciado, cumpliendo todas las condiciones señaladas.

2.2. Prioridad entre jugadores

En partidas de 2 jugadores, la ventana de respuesta siempre pasa al oponente del jugador que anunció un Poder.

Si el oponente no puede o no quiere responder, la ventana pasa nuevamente al jugador, quien puede responder a su propio anuncio. La ventana pasa a su oponente, quien puede responder.

Esta dinámica se va dando hasta que ambos participantes no quieren o no pueden seguir respondiendo.

2.3. Ventana en partidas multijugador

En partidas de más de 2 jugadores, la prioridad en la ventana de respuesta la tiene el o los participantes que son objetivo de un Poder anunciado. Después, la tendrán el resto de participantes (que no sean quien anunció el Poder al que se esté respondiendo) y, finalmente, vuelve al participante que anunció el Poder.

La mecánica de anuncios y ventanas de respuesta se va dando hasta que todos los participantes no quieren o no pueden seguir respondiendo.

3. Cadenas

3.1. Qué es una cadena

La dinámica de anuncios de Poderes en respuesta a otros, tomando en cuenta las ventanas, **generan lo que se conoce como "CADENAS"**.

Las "cadenas" **buscan que el efecto de un Poder se resuelva antes que el efecto de otro anunciado previamente**. Generalmente se hace con la finalidad de que dicho Poder influya o altere algún aspecto de Poderes anunciados previamente, aunque no es obligatorio.

3.2. Regla fundamental de resolución

Las resoluciones de los efectos dentro de una "cadena" se realizan respetando la siguiente norma: **"ÚLTIMO PODER EN ANUNCIARSE, PRIMERO RESOLVERSE"** (una vez que finalice la cadena), en estricto orden inverso a como se hizo el anuncio de los Poderes.

3.3. Ejemplos de cadenas

Jugador A anuncia un Poder Táctico (1) > Jugador B responde al anuncio del Jugador A con otro Poder Táctico (2) > Jugador A responde al anuncio del Jugador B con otro Poder Táctico (3).

Jugador B decide no responder (o no puede) > Jugador A decide no responder (o no puede).

Se resuelven los efectos de la "cadena", siguiendo el orden inverso: 3 (JA) > 2 (JB) > 1 (JA).

Si en medio de respuestas que generarán una cadena, un participante decide no responder (o no puede), su oponente puede "responderse a sí mismo", tras lo cual la ventana vuelve al participante original y se vuelve a repetir la premisa.

Ejemplo: Jugador A anuncia un Poder Táctico (1) > Jugador B responde al anuncio del Jugador A con otro Poder Táctico (2) > Jugador A decide no responder > Jugador B responde a su propio anuncio con otro Poder Táctico (3) > Jugador A decide no responder > Jugador B responde a su propio anuncio con otro Poder Táctico (4) > Jugador A responde al anuncio del Jugador B con otro Poder Táctico (5)

Jugador B decide no responder (o no puede) > Jugador A decide no responder (o no puede)

Se resuelven los efectos de la "cadena", siguiendo el orden inverso: **5 (JA) > 4 (JB) > 3 (JB) > 2 (JB) > 1 (JA)**.

4. Poderes de Ataque en cadenas

4.1. Respuestas a Poderes de Ataque

Cuando se ANUNCIA UN PODER DE ATAQUE, se le pregunta al oponente objetivo del mismo si va a responder.

Dicho oponente puede Responder con el anuncio un Poder (de Defensa o Táctico).

Si el oponente responde, se genera una cadena que se irá desarrollando según lo ya descrito.

Si el oponente no quiere (o no puede) responder, el participante seguirá teniendo oportunidad de responder a su propio anuncio de Ataque (con un Poder Táctico).

LOS PODERES DE ATAQUE NUNCA PUEDEN SER UTILIZADOS COMO RESPUESTA A NINGÚN OTRO PODER.

Los Poderes Tácticos que tienen como efecto causar daño (directo) no son Poderes de Ataque.

4.2. Límite de Poderes de Defensa

En medio de una cadena derivada de un Poder de Ataque, el oponente objetivo del ataque sólo puede anunciar UN SÓLO PODER DE DEFENSA. **Puede ser antes o después del anuncio de otros Poderes (Tácticos), pero no puede anunciar más de un Poder de Defensa por Poder de Ataque.**

4.3. Reforzar Ataque y Defensa

Si el jugador quisiera mejorar el daño de su Poder de Ataque en medio de la cadena, existen Poderes Tácticos con el efecto de "Reforzar" Ataque.

Si el oponente quisiera mejorar el daño prevenido por un Poder de Defensa en medio de la cadena, existen Poderes Tácticos con el efecto de "Reforzar" Defensa.

El efecto de Reforzar un Poder **aumenta la cantidad numérica indicada al daño que se hace con un Poder de Ataque o que se previene con un Poder de Defensa que se haya anunciado.**

Los Poderes que Refuerzan **deben anunciarse en respuesta al anuncio de un Poder de Ataque y/o Poder de Defensa** (según corresponda). Mientras una cadena que involucra Poderes de Ataque y/o Defensa no haya finalizado, se pueden anunciar Poderes que los Refuercen.

Un participante no tiene necesariamente que Reforzar un Poder propio. Puede Reforzar Poderes de Ataque o de Defensa de otros participantes.

4.4. Daño, prevención y sobrantes

Si la cantidad de daño total hecho, es mayor a la cantidad de daño que se haya prevenido, la diferencia

se resta de los puntos de resistencia del participante que fue objetivo del Ataque.

Si la cantidad de daño total prevenido fue mayor que la cantidad de daño hecho, no se restará nada de los puntos de resistencia del participante que fue objetivo del Ataque. **Cualquier cantidad de daño prevenido excedente, es ignorado, en el caso de que haya un anuncio de Ataque posterior.**

Hay Poderes Tácticos con el efecto de hacer daño (directo) que se pueden anunciar y lanzar fuera de la dinámica de Ataque y Defensa o en medio de ella.

También hay Poderes Tácticos con el efecto de prevenir daño (normal o directo) los cuales no se ven limitados por la restricción de uno por cadena y que se pueden anunciar y lanzar fuera de la dinámica de Ataque y Defensa o en medio de ella.

4.5. Ejemplos de cadenas derivadas de Poderes de Ataque

1) Jugador A anuncia un Poder de Ataque (1) > Jugador B anuncia un Poder de Defensa (2) > Jugador A decide no responder (o no puede) > Jugador B decide no responder (o no puede).

Se resuelven los efectos de la "cadena", siguiendo el orden inverso: **2 (Defensa JB) > 1 (Ataque JA)**.

2) Jugador A anuncia un Poder de Ataque (1) > Jugador B anuncia un Poder Táctico (2) > Jugador A anuncia un Poder Táctico (3) > Jugador B anuncia un Poder de Defensa (4) > Jugador A decide no responder > Jugador B anuncia un Poder Táctico (5) >

Jugador A decide no seguir respondiendo (o no puede) > Jugador B decide no seguir respondiendo (o no puede).

Se resuelven los efectos de la "cadena", siguiendo el orden inverso: **5 (JB) > 4 (Defensa JB) > 3 (JA) > 2 (JB) > 1 (Ataque JA)**.

3) Jugador A anuncia un Poder de Ataque (1) > Jugador B decide no responder > Jugador A anuncia un Poder Táctico (2) > Jugador B anuncia un Poder de Defensa (3).

Jugador A decide no responder (o no puede) > Jugador B decide no responder (o no puede).

Se resuelven los efectos de la "cadena", siguiendo el orden inverso: **3 (Defensa JB) > 2 (JA) > 1 (Ataque JA)**.

5. Lanzamiento efectivo de un Poder, coste y descarte de Esbirro

Una vez que no hay más anuncios, es cuando se lanzan los Poderes como tal, **pagando sus costes, agotando Reptantes (si aplica), descartando Esbirros y, finalmente, resolviendo sus efectos.**

No se pueden anunciar lanzamientos de Poderes mientras se están resolviendo efectos.

5.1. Pago del coste

El valor numérico del coste indica la **cantidad de Esbirros en su Altar** (de cualquier tipo) **que un participante debe Agotar para lanzar el Poder**. Lo importante es cumplir con la cantidad al momento de tener que lanzar el Poder, por lo que es factible cambiar los Esbirros apartados al momento de anunciar el Poder, siempre que ello no afecte el desarrollo de una cadena o que no contravenga condicionales obligatorios en el efecto del Poder.

Cuando se lanza un Poder de un Reptante con coste 1 o mayor, el Reptante se Agota y no se pueden lanzar más Poderes con ese Reptante hasta que vuelva a estar Preparado. Los Poderes de coste 0, no causan que el Reptante se Agote al lanzarlo.

Se considera que cuando se Agotan varios Esbirros para pagar el coste de un Poder, se Agotan todos en simultáneo.

5.2. Pago del coste Explotando Esbirros

Si el coste de un Poder se paga Explotando **Esbirros propios que estén Preparados, en vez de Agotarlos, el Reptante no se Agotará** al lanzar el Poder.

La intención de pagar el coste de un Poder Explotando Esbirros debe realizarse al momento de anunciar el Poder.

5.3. Descarte de Esbirros para lanzar Poder

Al momento de lanzar un Poder, el participante **debe descartar siempre de su mano 1 Esbirro del tipo específico que indique el Poder**. El tipo de Esbirro se indica mediante su ícono característico y color de fondo en la caja de texto.

No hay Poderes que indiquen Sombras como el tipo de Esbirro a descartar, pero se pueden utilizar Sombras, de maneras alternativas, para lanzar Poderes, lo cual se detalla en la sección correspondiente a las Sombras.

Para los Poderes **“NEUTROS” se debe descartar 1 Esbirro de cualquier tipo (incluyendo Sombras)**.

El tipo de Esbirro a descartar para lanzar un Poder **debe estar en la mano del participante al momento de anunciar el Poder**.

5.4. Lanzamiento efectivo de un Poder

UNA VEZ QUE EL EFECTO DE UN PODER SE LLEVA A CABO, ES CUANDO SE CONSIDERA QUE DICHO PODER HA SIDO LANZADO.

Se considera que pagar el coste, Agotar el Reptante (si aplica) y descartar el Esbirro o Esbirros correspondientes **ocurre de manera instantánea y simultánea, justo antes de que se resuelva el efecto del Poder**.

Anunciar un Poder, lanzarlo y anunciar después el lanzamiento de otro Poder, NO ES UNA CADENA. Las cadenas se llevan a cabo por medio de anuncios

de Poderes que aún no se han lanzado ni resuelto sus efectos.

5.5. Poderes que no llegan a lanzarse

Si el efecto de un Poder en medio de una cadena altera la posibilidad que otro Poder pueda ser pagado efectivamente, inhabilite su objetivo o imposibilite que las condiciones para lanzarlo puedan cumplirse cuando toque resolverse, dicho Poder no será lanzado (por ende, no Agota al Reptante -si aplica-, no se paga su coste ni se hace el descarte correspondiente).

6. El Altar en profundidad

Colocar el Esbirro de la mano en el Altar correspondiente por turno **no es efecto de un Poder, es una acción** que un jugador puede decidir realizar durante su fase principal.

6.1. Cantidad de Esbirros en el Altar

No hay una cantidad máxima de Esbirros que se puedan acumular en el Altar, salvo la cantidad total de Esbirros que componen un mazo.

6.2. Estados de los Esbirros en el Altar

Los Esbirros que se colocan en el Altar correspondientes por turno siempre se colocan Preparados.

En caso de tener que cuantificarse o elegirse, el tipo de un Esbirro en el Altar siempre aplica, ya sea que se encuentre Agotado o Preparado.

6.3. Colocar Esbirros en el Altar por efecto de Poderes

Si el efecto de un Poder coloca Esbirros adicionales en el Altar, dichos Esbirros deben colocarse Agotados (a menos de que el texto del Poder indique otra cosa).

Efectos de Poderes pueden hacer que el participante coloque más de 1 Esbirro en su Altar durante su turno o incluso hacerlo en el turno de otro participante.

6.4. Intercambiar Esbirros en los Altares

Los Poderes que tienen como efecto intercambiar Esbirros del Altar colocan los Esbirros intercambiados de la manera en que estaban: si los Esbirros estaban Preparados, se colocan Preparados, si estaban Agotados, se colocan Agotados. Intercambiar no implica colocar Esbirros adicionales a un Altar, sólo sustituye unos por otros.

Los Esbirros utilizados para pagar el coste de un Poder que tiene como efecto intercambiar Esbirros del Altar, pueden ser elegidos para el intercambio.

6.5. Costes 0 y 1 y disminución de resistencia

Siempre que el efecto de un Poder de **COSTE 0 o 1 aumente o disminuya la cantidad de Esbirros que**

hay en un Altar tendrá, como **parte obligatoria de su efecto, DISMINUIR 2 LA RESISTENCIA del participante que lanzó dicho Poder**, a menos que el Poder:

- Indique alguna condición que deba ser cumplida.
- Indique ya en su texto esa disminución de resistencia.
- Comprometa algún recurso adicional que posea el participante.

7. Las Sombras

7.1. Qué son las Sombras

Son un tipo especial de Esbirro.

A diferencia de los 5 tipos principales (Bestias, Caídos, Esqueletos, Golems y Zombies), **ningún Poder requiere que se descarte una Sombra para lanzarse.**

Los Poderes "neutros" sí pueden lanzarse descartando una Sombra.

7.2. Cambio dinámico de tipo

En determinadas circunstancias, los Esbirros Sombra pueden cambiar su tipo, asumiendo el de uno o más de los tipos principales.

Las Sombras mantienen su tipo siempre, salvo en las circunstancias que señalan lo contrario.

7.3. Sombras en los Altares

En un Altar, las Sombras mantienen su tipo **cuando son el único tipo de Esbirro que tiene un participante en su Altar.**

Cuando en el Altar del participante hay **Esbirros de algún otro tipo diferente, las Sombras en él dejan de ser tipo Sombra y asumen a la vez TODOS LOS OTROS TIPOS** que haya en el Altar.

Si bien cada Sombra **asume todos los tipos** de Esbirros distintos a Sombra que haya en un Altar, **cada Sombra cuenta un único Esbirro.**

Si en algún momento de la partida, en el Altar deja de haber otro tipo de Esbirro que no sea Sombra, las Sombras dejan de ser inmediatamente de ese tipo.

Cuando una Sombra que está en un Altar es colocada o devuelta a una mano, deja de ser de los otros tipos que pudiera haber en dicho Altar (si aplica) y vuelve a ser tipo Sombra.

Las Sombras en un Altar se pueden Agotar (o Explotar) para pagar el coste de un Poder como cualquier otro tipo de Esbirro.

7.4. Sombras y descarte para lanzamiento de Poder

Se puede lanzar un Poder descartando cualquiera de los tipos "principales" de Esbirros si se descarta, junto con ella, 1 carta de Sombra.

Ejemplo: un participante puede lanzar el Poder "Carga heroica" (que requiere descartar un Esbirro de tipo Caído) descartando un Esqueleto (en vez del Caído), pero descartando el Esqueleto y una Sombra.

No se puede lanzar un Poder que requiera un tipo específico de Esbirro descartando una Sombra junto a otra Sombra.

Descartar un Esbirro junto a una Sombra lo "habilita" para que pueda utilizarse en el lanzamiento de un Poder que requiere descartar un tipo de Esbirro diferente. Sin embargo, el Esbirro descartado no se considera ni pasa a ser de dicho tipo como tal.

La intención de lanzar un Poder descartando un Esbirro junto a una Sombra debe ser avisado desde su anuncio. El Esbirro a descartar no puede estar reservado para otro Poder previamente anunciado.

7.5. Sombras y efectos de Poderes

Cuando un Poder pide **que se revelen Esbirros del tope de la Fosa y se tome en cuenta un tipo de Esbirro en particular** para su efecto, las **Sombras cuentan como el tipo** de Esbirro requerido.

*Ejemplo 1: el Poder "Tormenta de meteoritos": "Revela 5 Esbirros del tope de la Fosa. Haz 3 de daño por cada Gólem revelado. Devuelve los Esbirros revelados a la Fosa y barájala." **Al revelar los Esbirros, si hay Sombras entre ellos, contarán como si fueran Gólems.***

*Ejemplo 2: el Poder "Avance cronológico": "Revela 3 Esbirros del tope de la Fosa. Coloca en tu Altar cada Esqueleto revelado. Baraja la Fosa después." **Al revelar los Esbirros, si hay Sombras entre ellos, contarán en ese momento como si fueran Esqueletos para ser colocados en el Altar.** Si en el Altar no hay Esqueletos previamente y/o no se reveló alguno por el efecto de Avance cronológico, las Sombras, una vez colocadas en el Altar, serán tipo Sombra o de los tipos de Esbirros que haya, no Esqueletos.*

No se pueden buscar y robar Sombras por efectos de Poderes que buscan específicamente Esbirros de otro tipo, a menos que indique o incluya Sombra.

En Poderes cuyo efecto **requiere o hace referencia a un tipo de Esbirro particular en un Altar**, tener en cuenta lo señalado en el apartado **"Sombras en los Altares"**.

Por ejemplo: el Poder "Ejército en Retaguardia" cuyo efecto es: "Haz 2 de daño a un oponente por cada Caído que tengas en tu Altar." Las Sombras que haya en el Altar contarán cada una como Caído, si en el Altar hay, al menos, un Caído.

8. Palabras clave

8.1. Anular (el efecto de un Poder)

Esta palabra clave indica que el efecto del último Poder anunciado, PREVIO AL ANUNCIO DEL PODER CON LA PALABRA CLAVE ANULAR, no se realiza. El Poder al que se anula su efecto debe pagarse de manera total (Agotando el Reptante -si aplica-, Agotando / Explotando los Esbirros del Coste del Altar y con el descarte de Esbirro o Esbirros correspondientes), ya que el efecto anulado aplica cuando es lanzado.

8.2. Explotar (Esbirros)

Se le llama Explotar a tomar Esbirros que haya en un Altar (Agotados o Preparados) y colocarlos en el Vertedero.

Esbirros de los oponentes sólo se pueden Explotar si el efecto de algún Poder así lo indica. Cuando un Esbirro es Explotado por efecto de un Poder, el participante que lanzó el Poder es quien escoge el o los Esbirros a Explotar.

Se pueden Explotar Esbirros propios que estén Preparados como una forma alternativa de pagar el coste de Poderes. Si se paga el coste de un Poder de esta forma alternativa, el Reptante correspondiente no se Agota.

8.3. Reforzar (un Poder de Ataque o de Defensa)

Reforzar es aumentar la cantidad numérica indicada al daño que se hace con un Poder de Ataque o que se previene con un Poder de Defensa que se haya anunciado.

Los Poderes que Refuerzan deben anunciarse dentro de una cadena derivada del anuncio de un Poder de Ataque y/o Poder de Defensa (según corresponda). Mientras dicha cadena no haya finalizado, se pueden anunciar Poderes que los Refuercen.

Un participante no tiene necesariamente que Reforzar un Poder propio. Puede Reforzar Poderes de Ataque o de Defensa de otros participantes.

Poderes cuyo efecto depende de que se haya Reforzado otro Poder durante el turno, cumplen su efecto, independientemente cuánto de la cantidad numérica Reforzada haya sido utilizada en el Poder de Ataque o Defensa correspondiente, a menos que dicha cantidad sea indicada como parámetro condicional.

8.4. Revelar (del tope de la fosa)

Revelar Esbirros del tope de la Fosa no es sinónimo de robarlos para que vayan a la mano. Significa que se den la vuelta sobre la mesa a la vista de todos los participantes, para comprobar algo que el Poder indique.

Los Poderes que indican revelar Esbirros del tope de la Fosa hacen que, tras resolver su efecto, los Esbirros revelados se devuelvan a la Fosa y se baraje, salvo en casos que haya excepciones y el Poder indique otra cosa.

8.5. Copiar (el tipo y efecto de un Poder)

Los Poderes que tienen como efecto copiar el tipo y el efecto de otro Poder, replican exactamente lo que hace el Poder copiado (no hace falta volverlo a lanzar y/o pagar el coste del Poder copiado). Al copiar tanto el efecto como el tipo (Ataque, Defensa o Táctico) estos Poderes no pueden lanzarse en otro momento que no se pueda lanzar el Poder copiado y debe cumplirse cualquier condición que indique su texto de efecto.

9. Aclaraciones generales y casos especiales

9.1. Búsquedas en Fosa y Vertedero

Los Poderes que tienen como efecto buscar en la Fosa, siempre obligan a que se baraje la Fosa después de realizada la búsqueda en ella.

Los Poderes que tienen como efecto buscar en el Vertedero, no causan que el Vertedero se baraje. Los Esbirros descartados están boca arriba y la información acerca del contenido del Vertedero siempre es pública para los participantes.

Los Esbirros que son buscados y robados del Vertedero por efecto de Poderes, deben ser mostrados antes de ir a la mano.

Los Esbirros que son buscados y robados de la Fosa por efecto de Poderes, van directo a la mano sin ser mostrados, a menos que se especifique el tipo de Esbirro a robar, en cuyo caso sí deben mostrarse.

Si el efecto de un Poder incluye robar del Vertedero y/o Fosa, aplica lo indicado en los puntos anteriores, dependiendo de dónde se esté buscando y robando.

9.2. Mostrar la mano

Los Poderes que tienen como efecto descartar todos los Esbirros de algún tipo de la mano para hacer algo, obligan a que la mano se muestre, antes de efectuar el descarte.

Efectos que indiquen mostrar la mano y, si se tiene determinado Esbirro en ella, hacen algo, implica que dicho Esbirro sea uno distinto al utilizado o utilizados en el descarte para lanzar el Poder.

9.3. Cambios de tipo

Los Poderes que tienen como efecto que los Esbirros de la mano o en un Altar se consideren de determinado tipo, afectarán a cualquier Esbirro que se tenga en mano o en el Altar, tanto antes como después de lanzado dicho Poder y hasta el momento que el mismo dure. Si dichos Esbirros dejan de estar en la mano del jugador o en el Altar afectado por el Poder, vuelven a ser de su tipo correspondiente.

Los Poderes que tienen como efecto elegir tipos de Esbirros para que los descartados al lanzar próximos Poderes se consideren de dichos tipos, permiten que un mismo tipo se pueda escoger varias veces (el texto dice "elige x tipos de Esbirros", no "elige x tipos de Esbirros distintos"). El orden de la elección de los tipos de Esbirros no obliga a que el orden en que se

anuncien y lancen los próximos Poderes tenga que ser igual, por lo que es importante llevar el control de lo utilizado.

Si el efecto de un Poder cambia el tipo de otro Poder, dicho tipo sólo puede ser lanzado en el momento que al nuevo tipo le corresponda. Si el cambio se realizó en un momento donde el nuevo tipo no puede ser lanzado, el Poder pierde las condiciones para ser lanzado.

Si el efecto de un Poder al que se le cambió su tipo tiene condiciones o aspectos derivados de su efecto original, los mismos seguirán siendo válidos y efectuándose en la medida que sean posibles. Por ejemplo, si un Poder de Ataque que, además del daño, le disminuye a su lanzador resistencia, pasa a ser un Poder de Defensa, prevendría daño y, además, le disminuiría a su lanzador resistencia. Si un Poder de Defensa que, además del daño prevenido, permite colocar en el Altar el Esbirro descartado en el Poder de Ataque al que le previno daño, pasa a ser un Poder de Ataque, haría daño, pero no puede colocar en el Altar el Esbirro (puesto que la condición refiere al Poder de Ataque al que le previno daño y un Poder de Ataque no previene daño).

9.4. Disminución de resistencia

Los Poderes en cuyo efecto se indica que "disminuyen resistencia", dicha disminución no puede prevenirse. La disminución de resistencia no es daño, por lo que no puede ser prevenida o evitada mediante ningún Poder de Defensa o Táctico que lo prevenga.

Un participante que durante un turno esté en 0 de resistencia, puede anunciar y lanzar un Poder que le disminuya su resistencia, siendo la cantidad disminuida ignorada. Si un Poder que tenga como parte de su efecto la disminución de resistencia es Anulado, la disminución no se lleva a cabo, ya que es parte del efecto. La disminución de resistencia se efectúa después de que se lleva a cabo la primera parte del efecto del Poder.

9.5. Elecciones y objetivos

En los Poderes cuyo efecto indica elegir algo (para que ello sea tomado en cuenta como pauta para algo que hace el efecto) dicha elección se realiza al momento de que el Poder es lanzado, no cuando es anunciado.

El objetivo de un Poder no es igual a lo descrito en el párrafo anterior. El objetivo de un Poder sí debe ser válido y elegido al momento de anunciarse el Poder.

Si el efecto de un Poder indica que ningún Poder puede afectar a determinado objetivo, ello no invalida al objetivo, sólo que los efectos sobre el mismo no se llevan a cabo en el caso que se lancen, por lo que, de hacerlo, se consideran como Anulados.

Cuando el efecto de un Poder es el de descartar Esbirros de la mano de un jugador (al azar o viendo la mano y eligiendo), el objetivo es la mano del jugador, no los Esbirros como tal que están en ella. La mano de un jugador siempre existe y es un objetivo válido, tenga cartas o no.

El momento de escoger el o los Esbirros objetivo a Explotar por efecto de un Poder, depende del texto del efecto. Si el efecto establece de manera directa la cantidad, el o los Esbirros a Explotar se escogen al momento de anunciar el Poder. Si el efecto determina la cantidad de Esbirros a Explotar derivado de alguna condición que es incierta hasta el momento de que el Poder sea lanzado, la elección se hace al momento de resolver el efecto.

Si bien cuando un participante anuncia Poder, su decisión no puede cambiarse, tener en cuenta que si el efecto de otro Poder anunciado posteriormente (en una cadena) altera la posibilidad que el Poder anunciado previamente pueda ser pagado, inhabilite su objetivo o imposibilite las condiciones para lanzarlo cuando toque resolverse, dicho Poder no será lanzado, incluso si el Poder que altera la posibilidad es lanzado por el mismo participante. El no lanzar el Poder no está siendo resultado de un cambio de parecer del participante, sino por el efecto de otro Poder.

PARTE III – REFERENCIAS ADICIONALES Y JUEGO ORGANIZADO. Tabla de contenidos

1. **Cambios oficiales y erratas**
 1. Cambios por ediciones y capítulos
 2. Poderes sustituidos o prohibidos
 3. Listado de Erratas
 4. Fechas de cambios oficiales
2. **Reglas de Torneo**
 1. Registro de Reptantes
 2. Conformación de equipos
 3. Restricciones de Poderes únicos
 4. Sobre tiempos, responsabilidad y jueces
 5. Códigos de conducta
 6. Fin de las partidas
3. **Consideraciones para partidas cooperativas y multijugador**
4. **Forma de asentar la información de un Poder**
5. **Esquema de flujo de un turno**

1. Cambios oficiales y erratas

1.1. Cambios por ediciones y capítulos

- En Reptantes de Primera Edición, se considera que la palabra clave Reforzar sustituye el texto presente en los siguientes Poderes:
- 1. Potenciar impacto.
 2. Potenciar armadura.
 3. Manada.
 4. Ofensas hirientes.
 5. Sarcasmo molesto.
 6. Placas de refuerzo.
 7. Cuerpo de cobertura.

Aplicando al Poder que corresponda la cantidad numérica "Reforzada".

- En Reptantes de Primera Edición, se considera que el Poder "Doppelganger" tiene el siguiente texto en su efecto: "Copia el tipo y efecto del Poder de otro Reptante que esté preparado. Éste Reptante no se prepara durante su próxima fase de preparar correspondiente". La frase "Este Reptante..." hace referencia al Reptante con el que se lanzó Doppelganger. Esta condición no aplica si Doppelganger se lanza Explotando los Esbirros.
- En Reptantes de Primera Edición, se considera que el Poder "Antimateria" tiene el siguiente texto en su efecto: "Anula el efecto del Poder de un oponente cuyo tipo de Esbirro a descartar sea "Cualquiera" (fondo gris). Tras lanzar Antimateria, el Reptante no se agota". Esto quiere decir que, aunque el pago se haga agotando cantidad de Esbirros requerida (4), el Reptante con el que se lanzó no se Agotará. Si Antimateria es copiado por Doppelganger o Lectura de Huesos, sí causa que el Reptante con el que se lanzó Doppelganger o Lectura de Huesos se agote, debido a que el texto especifica que la condición de no agotarse es: "tras lanzar Antimateria". Doppelganger y Lectura de Huesos copian el Tipo y el Efecto de un Poder, no su Nombre, por lo que siguen siendo Doppelganger o Lectura de Huesos, no Antimateria.
- En Reptantes de Primera Edición, se considera que el Poder "Rastreo" tiene el siguiente texto en su efecto: "Revela 3 Esbirros del tope de la Fosa. Elige uno y colócalo en tu mano. Baraja la Fosa después". El cambio fue que la palabra "ponlo" fue sustituida por "colócalo", a fin de unificar más el estilo de redacción de los textos. El sentido del efecto sigue siendo el mismo
- En Reptantes de Primera Edición y algunos de Capítulo 1 y Capítulo 2, se considera que el Poder "Cacería salvaje" tiene el siguiente texto en su efecto: "Explota 1 Esbirro de un oponente. Disminuye 2 tu resistencia". Esta disminución de resistencia no es un daño, por lo que no puede ser prevenida. Esta disminución ha quedado establecida por reglamento.
- En Reptantes de Primera Edición y algunos de Capítulo 1 y Capítulo 2, se considera que el Poder "Llamado a las armas" tiene el siguiente texto en su efecto: "Busca en el Vertedero y roba hasta 3 Caídos. Descarta todos tus Caídos y haz 2 de daño por cada uno a un oponente. Muestra tu mano después". Por lo tanto, la búsqueda de Esbirros no se puede hacer en la Fosa. También queda asentada la obligatoriedad de mostrar la mano después.
- En Reptantes de Primera Edición y algunos de Capítulo 1 y Capítulo 2, se considera que el Poder "Alma en la máquina" tiene el siguiente texto en su efecto: "Busca en el Vertedero y roba hasta 3 Golems. Descarta todos tus Golems y aumenta 2 tu resistencia por cada uno. Muestra tu mano después". Por lo tanto, la búsqueda de Esbirros no se puede hacer en la Fosa. También queda asentada la obligatoriedad de mostrar la mano después.
- En algunos Reptantes de Capítulo 1 y Capítulo 2, se considera que el Poder "Déjà Vu" tiene el siguiente texto en su efecto: "Si tienes al menos un Zombie en tu Altar, elige hasta 2 Esbirros en el Altar de un participante y devuelvelos a su mano. Explota un Zombie en tu Altar después". Explotar el Zombie después es obligatorio. Si por algún motivo dicha condición no puede cumplirse tras devolver los Esbirros a la mano del participante, Déjà-Vu no puede ser lanzado.
- En algunos Reptantes de Capítulo 1 y Capítulo 2, se considera que el Poder "Retroseso temporal" tiene el siguiente texto en su efecto: "Elige 1 Esbirro en el Altar de un oponente y colócalo en el tope de la Fosa. Disminuye 2 tu resistencia". Esta disminución de resistencia no es un daño, por lo que no puede ser prevenida. Esta disminución ha quedado establecida por reglamento.
- En Reptantes de Primera Edición, Capítulo 1, Capítulo 2, Exclusivos y Segunda Edición, se considera que el Poder "Golpe macizo" tiene el siguiente texto en su efecto: "Explota 1 Esbirro de un oponente. Disminuye 2 tu resistencia". Esta disminución de resistencia no es un daño, por lo que no puede ser prevenida. Esta disminución ha quedado establecida por reglamento.
- En Reptantes de Primera Edición, Capítulo 1, Capítulo 2, Exclusivos y Segunda Edición, se considera que el Poder "Ingredientes siniestros" tiene el siguiente texto en su efecto: "Roba 1 Esbirro del tope de la Fosa y colócalo en tu Altar. Disminuye 2 tu resistencia". Esta disminución de resistencia no es un daño, por lo que no puede ser prevenida. Esta disminución ha quedado establecida por reglamento.

1.2. Poderes sustituidos o prohibidos

- **El Poder "INCURSIÓN CADAVERICA" ★**
(Coste 2/ Zombie / Táctico / Superior): Elige 1 Esbirro que tenga un oponente en su Altar. Tómalo y colócalo en tu Altar. **ESTÁ PROHIBIDO.**

En su lugar, los Reptantes que lo tengan (a saber: *Escandria Dulcematanza –Exclusiva Nudo Escudo 2022-* y *Palixen Iraespectral –Capítulo 2 Virtudes Condenadas-*) **se considera que poseen el Poder "DÉJÀ-VU" ★** (Coste 2 / Zombie / Táctico / Superior): Si tienes al menos un Zombie en tu Altar, elige hasta 2 Esbirros en el Altar de un participante y devuelvelos a su mano. Explota un Zombie en tu Altar después.

1.3. Listado de erratas

- EN LA PRIMERA EDICIÓN:

- El Poder "Matamorfosis masiva" debería ser: "Metamorfosis masiva".
- El Poder "Excavado instintivo" debería ser: "Excavado instintivo".
- El Poder "Carga heroica" debería ser: "Carga heroica".

- EN LA PRIMERA EDICIÓN, CAPÍTULO 1 Y CAPÍTULO 2:

- El Poder "Ritual de transmutación" debería ser: "Ritual de transmutación". En reimpressiones (de Capítulo 1 y 2) se encuentra corregido.

- EN CAPÍTULO 1:

- En el Poder "Martirio temporal" el último "cualquier" del texto debería ser: "cualquier". En reimpressiones se encuentra corregido.

- EN CAPÍTULO 2:

- En el Poder "Avance cronológico" el "Releva" al iniciar el texto debería ser: "Revela". En reimpressiones se encuentra corregido.

- EN EDICIÓN ANIVERSARIO:

- En el Poder "Muro de cadáveres" de algunos ejemplares de "Tumar Eternodurmiente", su texto "Prevén hasta 2 de daño de un Poder de Ataque" debería ser: "Prevén hasta 3 de daño de un Poder de Ataque".

- EN SEGUNDA EDICIÓN:

- En el Poder "Hostigamiento carroñero" de "Masthor Llemplastante", tiene en el ícono de Esbirro a descartar para dicho Poder un Golem. Debería ser una Bestia. En reimpressiones está corregido.

- En el Poder "Lectura de Huesos" de "Sketh I Tronopisado", el nombre de dicho Poder aparece acompañado de una estrella (★). "Lectura de Huesos" no es un Poder único, por lo que no le corresponde tener estrella. También tiene en el ícono de Esbirro a descartar para dicho Poder un Zombie. Debería ser un Esqueleto. En reimpressiones está corregido.

- EN EXCLUSIVOS:

- En el Poder "Infección creciente" de "Castellar Cofreabisa" (Exclusivo de la Tienda Oficial De Costa a Costa), los ejemplares indicados como EX tienen en el ícono de Esbirro a descartar para dicho Poder un Caído. Debería ser un Zombie.

1.4. Fechas de cambios oficiales

- El cambio de que los Poderes Tácticos, cuando el participante no está en su turno,

sólo se pueden anunciar y lanzar al inicio de las fases o únicamente como respuestas durante el desarrollo y final de las fases, se implementó en marzo 2026.

- La limitación de anunciar y lanzar un sólo Poder de Defensa por Poder de Ataque y que pueda ser anunciado en cualquier parte de una "cadena de efectos" derivada de dicho Poder de Ataque, se implementó en marzo 2026.

- La PROHIBICIÓN del Poder "Incurción Cadavérica" y su sustitución, en Reptantes que lo tienen, por el Poder "Déjà Vú", se implementó en julio de 2025.

- El establecimiento general de que el efecto de un Poder de COSTE 0 o 1 que aumente o disminuya la cantidad de Esbirros que hay en un Altar, tenga como parte de su efecto disminuir 2 la resistencia del participante que lo lanzó, a menos que el Poder tenga alguna condición a ser cumplida o comprometa algún recurso adicional, se implementó en julio de 2025.

- Todos los Reptantes Exclusivos de Tiendas Oficiales, en su espacio de ícono de Edición y color identificador de rareza, dejan de tener ícono de Edición y pasan a tener como único ícono identificador "Ex" a partir de 2025.

- El cambio en la palabra clave Anular se implementó en marzo de 2025.

- El cambio al texto del Poder "Llamado a las armas" se implementó en diciembre de 2024.

- El cambio al texto del Poder "Alma en la máquina" se implementó en diciembre de 2024.

- El cambio al texto del Poder "Retocesos temporal" se implementó en septiembre de 2024. Su cambio pasó a ser norma general en todos los Poderes de Coste 0 o 1 que tienen como efecto aumentar o disminuir la cantidad de Esbirros que hay en un Altar, a menos que tenga alguna condición a ser cumplida o comprometa algún recurso adicional de quien lanzó el Poder, se implementó en julio de 2025.

- El cambio al texto del Poder "Déjà Vú" se implementó en septiembre de 2024.

- El cambio al texto del Poder "Cacería salvaje" se implementó en septiembre de 2024. Su cambio pasó a ser norma general en todos los Poderes de Coste 0 o 1 que tienen como efecto aumentar o disminuir la cantidad de Esbirros que hay en un Altar, a menos que tenga alguna condición a ser cumplida o comprometa algún recurso adicional de quien lanzó el Poder, se implementó en julio de 2025.

- El inicio único para todas las instancias de juego se implementó en septiembre de 2024. El inicio Modo Torneo (y el llamado inicio Modo Casual) de mayo 2023 quedaron sin efecto desde ese momento.
- El estatus de Anular como "palabra clave" se implementó en abril de 2024.
- El cambio al texto del Poder "Antimateria" se implementó en marzo de 2024.
- El cambio al texto del Poder "Doppelganger" se implementó en junio de 2023.
- El inciso de que los Esbirros adicionales que se colocan en el Altar por efecto de Poderes lo hacen Agotados se implementó en junio 2023.
- La palabra clave Refuerza se implementó en junio de 2023.
- El inicio modo Torneo se implementó en mayo 2023 (sin efecto desde septiembre 2024).
-

2. Reglas de Torneo

2.1. Registro de Reptantes

En Torneos de Atrum Arena, **cada participante debe llevar y registrar (al momento de anotarse al torneo) 5 Reptantes**. No puede haber Reptantes repetidos (con el mismo nombre) entre esos 5.

El participante no puede cambiar los 5 Reptantes registrados durante el desarrollo del torneo.

Nota: Torneos casuales y alternativos de Atrum Arena pueden establecer otras dinámica de conformación de equipos. Lo aquí asentado hace referencia a actividades formales.

2.2. Restricción de Poderes únicos

Los 5 Reptantes de un participante no pueden tener Poderes únicos (con estrella ★) del mismo nombre entre dichos Reptantes.

Ejemplo: un participante, entre los 5 Reptantes que va a utilizar en un Torneo, no puede tener más de un Reptante con el Poder "Golpe macizo", debido a que este es un Poder único, identificado con estrella ★.

2.3. Conformación de equipos

Al momento de anunciarse cada partida y sentarse en la mesa de juego, los participantes se saludan y le presentan a su oponente sus 5 Reptantes. Su correspondencia con los registrados al momento de anotarse en el Torneo puede ser verificado por el encargado del torneo y/o Juez, a solicitud de los participantes.

Antes de empezar a jugar cada partida de un Torneo, hay una dinámica de conformación del equipo. Tras determinar quién va a jugar primero, se sigue esta

secuencia:

- Quien va a jugar primero, elige remover uno de los Reptantes de su oponente.
-

Nota: Remover significa que el Reptante se aparta y no puede ser elegido para conformar equipo.

- Quien va a jugar segundo, elige remover uno de los Reptantes de su oponente.
- Ambos jugadores eligen remover uno de sus propios Reptantes simultáneamente. Los Reptantes que les quedan a cada uno, conforman el equipo de 3 Reptantes para la partida.

Nota: las decisiones tomadas en cada momento de la secuencia deben ser definitivas y no pueden cambiarse.

2.4. Sobre tiempos, responsabilidad y jueces

Se recomienda estar presente el día y fecha de un Torneo al menos 15 minutos antes de la hora de comienzo.

Los organizadores de un Torneo son los responsables de lo que suceda durante el mismo y contar con personal designado y capacitado para poder controlar, auditar y juzgar cualquier situación durante el desarrollo de la actividad.

Los participantes deben contar con un mazo base de Esbirros para jugar la partida. Los mismos pueden ser proporcionados por los organizadores, pero es preferible que sean de los jugadores. En cualquier caso, se deberá **revisar y constatar** que cada mazo tiene 60 cartas de Esbirros: 10 Bestias, 10 Caídos, 10 Esqueletos, 10 Gólems, 10 Zombies y 10 Sombras (en partidas de 2 a 3 personas). Corroborar también que no tengan marcas en su dorso.

La persona que vaya a desempeñar las labores de juzgado debe ser pertinentemente presentada a los participantes, dejar clara su función y no puede jugar durante ese torneo.

La figura de Juez se debe respetar desde todo punto de vista y lo que dictamine, en el caso de intervenir en alguna situación, debe ser acatado obligatoriamente durante un Torneo.

El tiempo de conformación de equipos será de máximo 5 MINUTOS. Todas las mesas DEBEN HABER CULMINADO LA CONFORMACIÓN DE EQUIPOS antes de que se dé inicio al tiempo de ronda e inicio de las partidas.

Las rondas tienen un tiempo de duración mínimo de 35 MINUTOS. Los organizadores / Juez deben llevar el tiempo y el mismo comenzará estrictamente al unísono para todos.

Está prohibido utilizar acciones para enlentecer una partida o tener lapsos de inactividad durante la misma mayores a 1 MINUTO.

2.5. Códigos de conducta

Están prohibidas acciones o actitudes para intentar confundir a un oponente con respecto a la claridad de lo que sucede en la partida. En el sector correspondiente a cada Altar, no puede haber otras cartas que no sean las de los Esbirros que se han elegido colocar allí para el pago de los costes de Poderes.

Es fundamental el respeto hacia los jugadores, buen trato, juego limpio, no distraer ni distraerse durante las partidas y no interrumpir las de los demás. Cada jugador se encargará de la **legitimidad de la partida**. En caso de tener dudas, se consultará al organizador del Torneo o Juez. Se puede **consultar el Reglamento Oficial** en cualquier momento.

Es importante **pedir permiso** antes de revisar Reptantes del oponente para ver sus Poderes, comprobar los Esbirros de su Altar, así como **anunciar la intención de revisar el Vertedero** antes de hacerlo.

Está prohibido tomar y contabilizar los Esbirros en la Fosa, más allá de lo que permite el efecto de un Poder que implique su manipulación.

El tiempo máximo de revisión de Vertedero o Fosa no debería ser mayor a 10 segundos.

Incumplir el código de conducta puede traducirse en "Llamados de atención" por parte de los organizadores o Juez durante el Torneo.

Si un participante acumula 3 "Llamados de atención" durante un Torneo, puede ser descalificado del mismo.

2.6. Fin de las partidas

Si finaliza el tiempo de una ronda, quien tenga la mayor cantidad de Reptantes en juego es el ganador. Si ambos tienen la misma cantidad de Reptantes, quien tenga la mayor cantidad de puntos de resistencia es el ganador. Si ambos tienen la misma cantidad de puntos de resistencia, quien haya sido el último en retirar de la partida uno de sus Reptantes, será el ganador. No existe el empate.

Al finalizar la partida, los jugadores obtienen puntos de "SCORE". Los puntos de "SCORE" son iguales a la cantidad de Reptantes en juego con los que terminó dicha partida, siendo el mínimo 0 y el máximo 3. Este score debe ser constatado y convalidado por ambos participantes de una partida al reportarlo. En el caso de partidas finalizadas por tiempo, si ambos participantes tienen la misma cantidad de Reptantes, el score de quien haya perdido será igual a su cantidad de Reptantes final -1.

Un participante puede **rendirse** en medio de la partida antes de que finalice el tiempo de la ronda. Se debe hacer de manera amistosa y es considerada una práctica respetuosa. **El rendirse ocasionará, además de perder la partida, que el participante pierda los puntos "score" de esa ronda.**

Si la jugada de un participante ocasiona que la partida caiga en un **ciclo o bucle infinito** y que dicho

participante quiera mantenerlo hasta que termine el tiempo de la ronda, afecte el correcto desarrollo de la misma o que su oponente sea incapaz de seguir jugando de manera alguna, se considerará que el participante que ocasionó el ciclo o bucle ha decidido rendirse, perderá los puntos de "score" de la ronda y la victoria será para su oponente.

3. Consideraciones para partidas cooperativas y multijugador

Si bien Atrum Arena se fundamentalmente en partidas de 1 vs 1, también permite partidas multijugador, de todos contra todos y cooperativas (2 vs 2, 3 vs 3, etc.):

- Se debe cumplir la regla de cantidad de mazos de Esbirro base, según la cantidad de participantes, establecido en la sección Componentes del juego.
- Tomar en cuenta lo señalado para partidas de 3 o más personas en cuanto al robo de Esbirros durante el primer turno.
- Cada participante conforma individualmente su propio equipo de 3 Reptantes. No puede haber Reptantes repetidos entre los equipos de quienes jueguen como compañeros de grupo en partidas cooperativas.
- Los turnos se irán alternando entre los participantes de cada uno de los distintos grupos. Por ejemplo: Participante 1 del Grupo A - Participante 1 del Grupo B - Participante 2 del Grupo A - Participante 2 del Grupo B.
- Cada participante posee sus propios puntos de resistencia.
- Cuando se lanza un Poder de Ataque, hay que indicar a cuál de los participantes del grupo oponente se elige como objetivo.
- Los Poderes de Defensa se usan para prevenir el daño ocasionado por un Poderes de Ataque tanto a uno mismo como a cualquier otro participante.
- Los Poderes Tácticos que Refuerzan se pueden lanzar a Poderes de Ataque o Defensa (según corresponda) de cualquier participante.
- Si un poder hace referencia a ti o a algo tuyo, puede utilizarse para causar efecto sobre un participante compañero de grupo.
- Las Sombras asumen los tipos de los Esbirros que haya en el Altar del participante, no incluye los que haya en el Altar de un participante compañero de grupo.
- Se puede hablar y anunciar acciones entre compañeros de grupo, pero no se puede compartir, o mostrar la mano, ni compartir los Esbirros en los respectivos Altares.

- Cuando un participante en partida, tanto cooperativa como todos contra todos, es eliminado y la partida aún continúa, todos los Esbirros en la mano y Altar de dicho participante deben colocarse en el Vertedero.

4. Forma sugerida de asentar la información de un Poder

Para Poderes no únicos (que se pueden encontrar en varios Reptantes con distintos costes y escalan la magnitud del efecto a mayores costes).

Ejemplo: CARGA HEROICA (Coste 0-4 / Caído / Ataque / Básico): Haz (2-5) de daño a un oponente.

Para Poderes únicos (sólo se encuentran con un coste y no escalan su magnitud. Su nombre se acompaña de una estrella).

Ejemplo: EXHUMADO NOCTURNO ★ (Coste 4 / Esqueleto / Táctico / Superior): Busca tantos Esbirros del Vertedero como Esbirros tengas en la mano. Intercambia los de tu mano con los buscados.

5. Esquema de flujo de un turno

Inicio del turno*

-Inicio de la **fase 1: Preparar** (Participante que no esté en turno puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos)

-Desarrollo de la **fase 1: Preparar**. Participante en turno Prepara todos sus Reptantes y Esbirros que estén Agotados. (Participante que no esté en turno sólo puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos como respuesta a anuncios del participante en turno)

-Final de la **fase 1: Preparar** (Participante que no esté en turno sólo puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos como respuesta a anuncios del Participante en turno)

-Inicio de la **fase 2: Robar** (Participante que no esté en turno puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos)

-Desarrollo de la **fase 2: Robar**. Participante en turno roba 3 Esbirros del tope de la fosa. Sólo roba 2 si es el primer jugador durante su primer turno (Participante que no esté en turno sólo puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos como respuesta a anuncios del participante en turno)

-Final de la **fase 2: Robar** (Participante que no esté en turno sólo puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos como respuesta a anuncios del participante en turno)

-Inicio de la **fase 3: Principal** (Participante que no esté en turno puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos)

-Desarrollo de la **fase 3: Principal**.

Participante en turno puede, en cualquier orden:

- Elegir sólo uno de los Esbirros en su mano y colocarlo Preparado en su Altar.
- Anunciar y lanzar Poderes de Ataque.

(Participante que no esté en turno sólo puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos como respuesta a anuncios del participante en turno)

-Final de la **fase 3: Principal** (Participante que no esté en turno sólo puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos como respuesta a anuncios del participante en turno)

-Inicio de la **fase 4: Descartar** (Participante que no esté en turno puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos)

-Desarrollo de la **fase 4: Descartar**. Si el participante en turno tiene más de 5 Esbirros en mano, debe elegir cuáles descartar hasta quedarse sólo con 5. (Participante que no esté en turno sólo puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos como respuesta a anuncios del participante en turno)

-Final de la **fase 4: Descartar** (Participante que no esté en turno sólo puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos como respuesta a anuncios del participante en turno)

Fin del turno. Pase al próximo participante.

***El participante en turno puede anunciar / lanzar Poderes Tácticos libremente en cualquier fase y parte de la misma.**

Atrum Arena™ & © 2022-2026. Montevideo - Uruguay.

JUEGO CREADO, DISEÑADO Y PRODUCIDO POR:

FEDERICO M. FRANCO Y ORIAN JARAMILLO.

ESTUDIO FEDORIAN - TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.