
FINAL TITAN
REGLAMENTO

¿QUIÉN SE CONVERTIRÁ EN EL TITÁN FINAL?

A lo largo y ancho del multiverso, todos los mundos están moldeados por las historias que cuentan. Algunas son mitos antiguos; otras, grandiosas leyendas; y hoy en día muchas surgen directamente de las páginas de los cómics.

Y resulta que al multiverso se le da fatal decirle que no a una idea chula.

Con tantos mundos creando sus propios héroes, monstruos y dioses, empezaron a quedarse sin espacio. Demasiados campeones, demasiados egos, demasiados elegidos. Por eso, el multiverso hizo lo que hace siempre que las cosas se complican. Creó una arena de combate y dijo: «Venga, a pelear».

Cada mundo envía a su mejor Titán. Se enfrentan por la gloria, por el orgullo, para presumir y, oficialmente, para defender el equilibrio del multiverso. Cuando el polvo se asiente, solo quedará uno. El Titán Final.

¿DE QUÉ VA ESTE JUEGO?

En este juego de combates con draft, los participantes reclutan un equipo de legendarios Titanes procedentes de todos los rincones del tiempo, la mitología y la fantasía, cada uno con habilidades únicas. Después, vuestros Titanes se lanzan a la Arena, donde se enfrentarán en intensos duelos de dados. Elige bien cuándo luchar, refuerza a tus Titanes con cartas de Mejora y supera a tus rivales. ¡El último que quede en pie se convertirá en el Titán Final y ganará la partida!

Tutorial en vídeo

CONTENIDO

Nota: las fichas no se consideran componentes limitados. Si se agotan, utiliza cualquier otra cosa para sustituirlas.

100 CARTAS DE TITÁN



50 CARTAS DE MEJORA



35 FICHAS DE ESTADO



29 FICHAS DE «1 DE VIDA»



9 FICHAS DE «5 DE VIDA»



2 DADOS



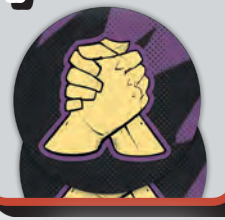
5 FICHAS DE CAMPEÓN / ASPIRANTE



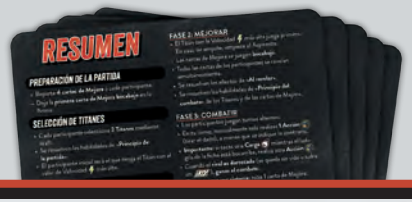
2 FICHAS DE CARGA



4 FICHAS DE HABILIDAD GRUPAL



5 CARTAS DE RESUMEN



4 FICHAS DE FORMA SUPREMA



ESTRUCTURA DE LAS CARTAS DE TITÁN

Aquí puedes ver dos ejemplos de Titanes: un Titán estándar y un Titán avanzado.





Vida máxima

Velocidad

Nombre

Texto de ambientación

Armadura

Movimiento Supremo

Diagrama de ataque

Sin icono
(Titán estándar)

Habilidad

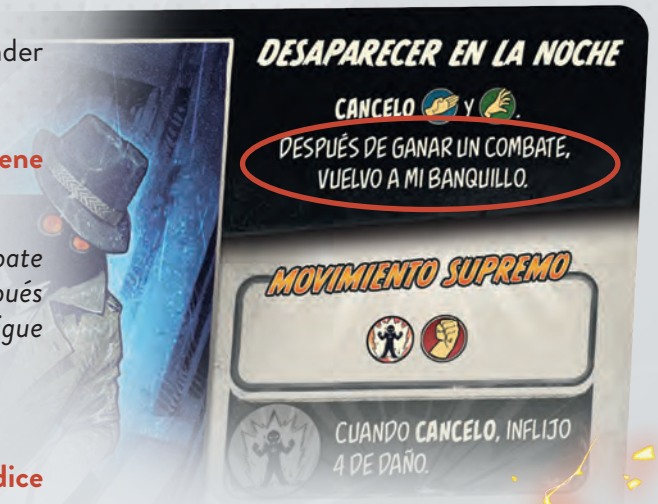
Forma Suprema

Habilidad grupal

Icono
(Titán avanzado)

REGLAS DE ORO

Las reglas de oro de *Final Titan* son esenciales para entender el resto del reglamento. ¡Recuérdalas bien!



1 **Cuando una carta contradice el reglamento, la carta tiene preferencia.**

Ejemplo: *las reglas dicen que el Titán que gana un combate permanece en la Arena. Sin embargo, si un Titán dice «Después de ganar un combate, vuelvo al banquillo», entonces no sigue la regla general.*

2 **Cuando una carta dice que pasa algo, y otra carta dice que eso no puede pasar, el efecto de «no puede» tiene preferencia.**

Ejemplo: *si una carta dice que un Titán recibe 1 ficha de Maldición, y otra carta dice que no puede recibir ninguna ficha de Maldición, prevalece la segunda carta.*

3 **Al resolver el efecto de una carta, siempre se resuelve tanto como sea posible, y se ignora cualquier parte que sea imposible aplicar.**

Ejemplo: *si un efecto dice que todos los oponentes descartan 1 carta aleatoria de su mano, pero uno de ellos no tiene ninguna, se ignora a ese participante, pero todos los demás deben aplicar el efecto.*



VICTORIA Y DERROTA



Cada participante recluta a un equipo de Titanes que lucharán contra los Titanes de otros participantes en duelos de uno contra uno.

Si todos los Titanes de un participante son derrotados, este participante queda eliminado de la partida. Todas las cartas que aún tuviera en la mano van a la pila de descarte.

¡El último participante en juego se convierte en el Titán Final, y gana la partida!

BREVE RESUMEN DEL JUEGO

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Reparte **4 cartas de Mejora** a cada participante.
- Deja la **primera carta de Mejora bocabajo** en la Arena.

SELECCIÓN DE TITANES

- Cada participante selecciona **3 Titanes** mediante draft.
- Se resuelven las habilidades de «Principio de la partida».
- El participante inicial será el que tenga el Titán con el valor de Velocidad ⚡ más alto.

FASES DEL JUEGO

FASE 1: PASAR O LUCHAR

- **PASAR:** Coloca 1 carta de Mejora bocabajo en la Arena.
  O BIEN
- **LUCHAR:** Envía 1 Titán a la Arena y toma todas las cartas de Mejora bocabajo.
- Los participantes continúan en sentido horario hasta que haya 2 Titanes en la Arena, y entonces pasan a la *Fase 2: Mejorar*.

FASE 2: MEJORAR

- El Titán con la Velocidad ⚡ más alta juega primero. En caso de empate, empieza el Aspirante.
- Las cartas de Mejora se juegan **bocabajo**.
- Todas las cartas de los participantes se revelan simultáneamente.
- Se resuelven los efectos de «Al revelar».
- Se resuelven las habilidades de «Principio del combate» de los Titanes y las cartas de Mejora.

FASE 3: COMBATIR

- Los participantes juegan turnos alternos.
- En tu turno, normalmente solo realizas **1 Acción** (tirar el dado), a menos que se indique lo contrario.
- **Importante:** si sacas una **Carga** mientras el lado gris de la ficha está bocarriba, realiza otra **Acción**.
- Cuando el **rival es derrotado** (se queda sin vida o sufre un ¡KO!), **ganas el combate**.
- **Recompensa por victoria:** roba 1 carta de Mejora.
- Lleva a cabo los pasos de **limpieza**.
- Vuelve a la *Fase 1: Pasar o Luchar*. El siguiente participante es quien está a la izquierda del Aspirante anterior.

FINAL DE LA PARTIDA

- Las fases 1 a 3 se repiten hasta que quede un solo participante.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Baraja las cartas de Titán y las cartas de Mejora por separado y colócalas en dos mazos bocabajo, a un lado de la mesa. Deja sitio junto a cada mazo para su respectiva pila de descarte.

2. Prepara la reserva de fichas y dados: separa todas las fichas por tipo y colócalas en la mesa (o en el inserto de la caja), al alcance de todos los participantes, junto con los dos dados.

3. Reparte a cada participante **4 cartas de Mejora** para formar su mano. Después, toma la primera carta del mazo de Mejoras y colócala bocabajo en la Arena.





CARTAS ESTÁNDAR Y CARTAS AVANZADAS

Para tus primeras partidas, se recomienda jugar solo con las cartas estándar de Titán y de Mejora. Se han diseñado para principiantes, y no utilizan las fichas de Bendición, Maldición ni Secuaz. Cuando ya te hayas familiarizado con el juego, puedes añadir las cartas avanzadas de Titán y de Mejora (señaladas con el icono ◉, como se indica en la sección «Estructura de las cartas de Titán»).



SELECCIÓN DE TITANES



PARA TU PRIMERA PARTIDA:

Reparte al azar 3 Titanes a cada participante, en lugar de llevar a cabo un draft.

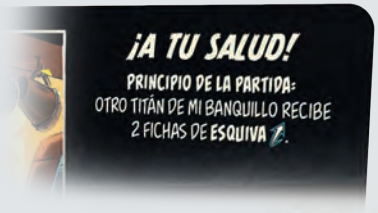
Para empezar el draft, **revela 3 Titanes bocarriba** en el centro de la mesa. El participante más joven juega el primer turno y los demás continúan en sentido horario.

En tu turno, elige 1 Titán y colócalo bocarriba en tu zona de juego. A continuación, revela un Titán nuevo del mazo para sustituir al que te has llevado. De esta manera, siempre habrá 3 Titanes diferentes entre los que elegir.

El proceso continúa hasta que cada participante tenga **3 Titanes** bocarriba en su zona de juego. Esta zona se denomina «Banquillo».



A continuación, se resuelven todas las habilidades de **«Principio de la partida»** de todos los Titanes, en caso de haberlas.



Ya podéis avanzar a la *Fase 1: Pasar o Luchar*.

NOTA SOBRE TU BANQUILLO:

Los Titanes de tu Banquillo no tienen fichas de Vida. No pueden sufrir daño, pero sí recibir fichas de Estado. Las fichas de Vida solo se utilizan en la Arena.



DETERMINAR EL PARTICIPANTE INICIAL

El participante inicial será quien tenga el Titán con el valor de Velocidad ⚡ más alto. En caso de empate, los participantes empatados comparan la Velocidad de sus Titanes con el segundo valor más alto, y así sucesivamente. Si sigue habiendo empate entre todos los valores comparados, el participante inicial se elige al azar entre los participantes empatados.

FASES DEL JUEGO

El juego se divide en 3 fases diferentes:

Fase 1: PASAR O LUCHAR
Fase 2: MEJORAR
Fase 3: COMBATIR
Después, empieza de nuevo la ***Fase 1: PASAR O LUCHAR***

Fase 1: PASAR O LUCHAR

En tu turno, debes elegir entre **PASAR o LUCHAR**. Mientras los participantes elijan PASAR, se siguen jugando turnos en sentido horario hasta que alguno decida LUCHAR. Si no tienes ninguna carta de Mejora en la mano, o si solo quedáis 2 participantes en la partida, siempre debes elegir LUCHAR.

PASAR

Elige 1 carta de Mejora de tu mano y colócala **bocabajo** en la Arena. A continuación, el siguiente participante en sentido horario debe elegir también una de las dos opciones.

O BIEN

LUCHAR

Elige 1 Titán de tu Banquillo y envíalo a la Arena. A continuación, toma **todas** las cartas de Mejora bocabajo de la Arena y añádelas a tu mano.



Después de elegir LUCHAR:

- Si tu Titán es el **único** que está en la Arena, se convierte en el ***Campeón***. A continuación, los demás participantes determinan quién será el ***Aspirante***. Para ello, el siguiente participante en sentido horario debe elegir entre **PASAR** o **LUCHAR**, y así sucesivamente. Como tú ya eres el Campeón, **no** participas en esta nueva ronda.
- Si ya hay un Campeón cuando entras en la Arena, te conviertes en el Aspirante. Entonces, como ya hay 2 Titanes en la Arena, avanzad a la *Fase 2: Mejorar*.

Preparación de la ARENA:

Cuando un Titán entre en la Arena, toma tantas fichas de Vida como su valor de Vida máxima y colócalas a su lado. Añade una ficha de Carga, con el **lado gris bocarriba**. Por último, añade una ficha de doble cara de Campeón / Aspirante, con el lado correspondiente bocarriba.





EJEMPLO: *Ana, Pedro, Carolina y Daniel están sentados en la mesa en ese mismo orden. Carolina ha enviado un Titán de su Banquillo a la Arena; este se convierte en el Campeón. Ahora, para determinar al Aspirante, todos los participantes excepto Carolina continúan jugando.*

- *Daniel es el siguiente participante en sentido horario. Elige PASAR. Para ello, coloca 1 carta de Mejora de su mano bocabajo en la Arena.*
- *A continuación, Ana también decide PASAR y paga el mismo precio: 1 carta de Mejora.*
- *El siguiente participante es Pedro, y elige LUCHAR. Envía un Titán de su Banquillo a la Arena, que se convierte en el Aspirante. A continuación, Pedro toma las 2 cartas de Mejora bocabajo que hay en la Arena y las añade a su mano.*



Fase 2: MEJORAR

En esta fase y en la siguiente, solo juegan los 2 participantes que se enfrentan en el actual combate uno contra uno.

Primero, los dos participantes tienen la oportunidad de jugar cartas de Mejora. Cada carta de Mejora proporciona una habilidad adicional a su Titán, **pero solo durante este combate**. Todas las cartas de Mejora jugadas irán a la pila de descarte cuando termine el combate.

Participante inicial: el participante cuyo Titán tenga el valor de Velocidad más alto es el participante inicial. En caso de empate, el Aspirante será el participante inicial.

Lleva a cabo los siguientes pasos en orden:

A El participante inicial puede jugar tantas cartas de Mejora como quiera junto a su Titán, **bocabajo**. A continuación, el otro participante puede hacer lo mismo.

B Los participantes revelan simultáneamente las cartas de Mejora jugadas, en caso de haberlas.

C El participante inicial resuelve los efectos que digan **«Al revelar»** de las cartas de Mejora que haya jugado, en el orden que quiera. A continuación, el otro participante hace lo mismo.

D El participante inicial resuelve todas las habilidades de **«Principio del combate»** (de sus cartas de Titán y de Mejora), en el orden que quiera. A continuación, el otro participante hace lo mismo.

Ya podéis avanzar a la *Fase 3: Combatir.*



Fase 3: COMBATIR

¡Ha llegado el momento del combate uno contra uno! Los participantes toman un dado cada uno y juegan turnos alternos. Tu Titán debe atacar al otro Titán (denominado «el rival») tirando el dado. El combate terminará cuando uno de los dos Titanes sea derrotado.

El participante inicial juega el primer turno del combate.

PRINCIPIO DEL TURNO

En tu turno, lo primero que debes hacer es resolver todos los efectos de tu Titán que digan «Al principio de mi turno», incluyendo tus fichas de Veneno y de Fuego. Si hay varios efectos de este tipo, tú eliges en qué orden los resuelves.

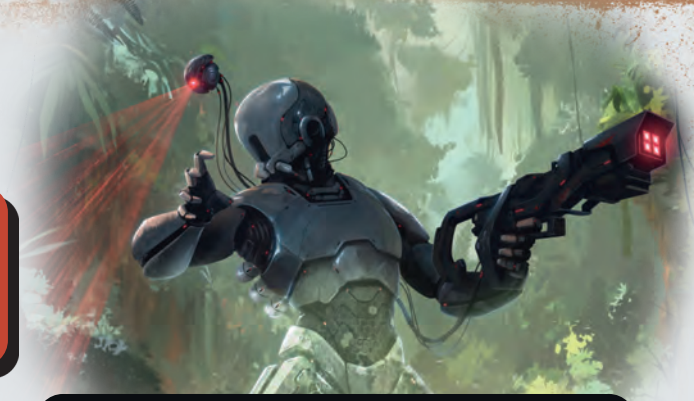
REALIZAR UNA ACCIÓN

En tu turno, normalmente solo realizas 1 Acción. Sin embargo, tu Titán puede obtener fichas de Acción o activar efectos concretos que te otorguen Acciones adicionales. Estos efectos se aplican desde el mismo turno en que se obtienen. Si te quedan Acciones sin gastar en el momento en que ibas a terminar tu turno, en su lugar **debes** realizar otra Acción. El proceso continúa hasta que hayas gastado todas tus Acciones disponibles.

Para realizar una Acción, solo tienes que **tirar 1 dado** y resolver el resultado: primero, el **efecto primario** indicado en el diagrama de ataque de tu Titán y, luego, el **efecto secundario** (en caso de haberlo).**Efecto primario:** en la mayoría de los casos, inflige una cantidad específica de daño al rival. Retira las fichas de Vida correspondientes del rival y devuélvelas a la reserva común.

Efecto secundario: después de resolver el efecto primario, debes resolver el efecto secundario, en caso de haberlo.





EJEMPLO DE EFECTO PRIMARIO:

Tu Titán, Impulso, inflige 3 de daño al sacar . El rival pierde 3 fichas de Vida.



La cantidad de daño se puede incrementar de dos formas:

- obteniendo fichas de Poder (ver la sección sobre las fichas de Poder)
- mediante habilidades pasivas que digan, por ejemplo, «Inflijo +2 de daño».

SACAR UN FALLO



Si sale el lado vacío del dado, es un **Fallo**: tu ataque no ha acertado al rival, y no ocurre nada.

SACAR UNA CARGA

Si sacas una Carga, ocurre algo emocionante: en lugar de atacar ahora, concentras tu energía para asestar después un golpe más fuerte.



Al principio del combate, la ficha de Carga de tu Titán se coloca con el lado gris bocarriba.



Si sacas una Carga mientras el lado gris está bocarriba, dale la vuelta a tu ficha de Carga para dejarla con el lado naranja bocarriba, y luego **realiza otra Acción**.



Si sacas una Carga mientras el lado naranja está bocarriba, se activa de inmediato un potente efecto llamado **Movimiento Supremo**. Después de eso, dale la vuelta a tu ficha de Carga para volver a dejarla con el lado gris bocarriba. No realizas otra Acción.

ACTIVAR EL MOVIMIENTO SUPREMO

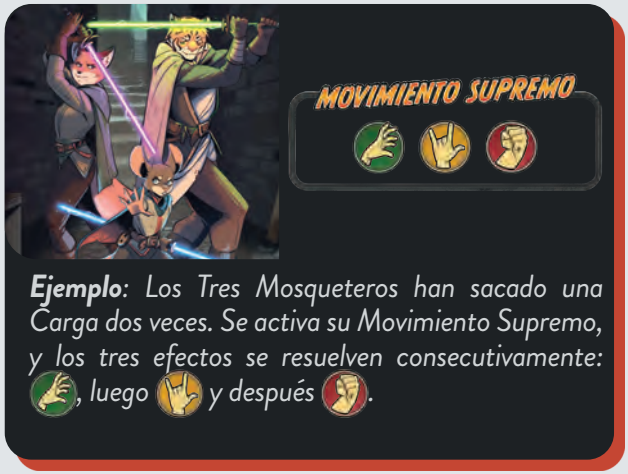
MOVIMIENTO SUPREMO Todos los Titanes tienen un **Movimiento Supremo**. Cuando se activa este potente ataque, debes resolver de inmediato todos sus efectos consecutivamente, en el mismo orden en el que aparecen.



Este es el icono de **Forma Suprema**. Al resolver este icono, tu Titán obtiene su ficha de **Forma Suprema**. Toma esta ficha de la reserva común y colócala en el lugar correspondiente de tu carta de Titán. Ahora se ha desbloqueado una potente habilidad permanente que se mantendrá activa mientras el Titán siga en juego.



Si tu Titán ya tenía la ficha de Forma Suprema cuando activas el Movimiento Supremo, no le ocurre nada a la ficha, pero se resuelven todos los demás efectos que forman parte del Movimiento Supremo.



***Ejemplo**: Los Tres Mosqueteros han sacado una Carga dos veces. Se activa su Movimiento Supremo, y los tres efectos se resuelven consecutivamente: , luego y después .*



***Ejemplo:** cuando se activa el Movimiento Supremo del Caballero Carmesí, primero obtiene su ficha de Forma Suprema, que fortalece su y su mientras el Caballero Carmesí siga en juego. Después, resuelve su , que se beneficia de su nuevo efecto más potente.*

DERROTAR AL RIVAL Y GANAR EL COMBATE

Los participantes siguen jugando turnos alternos, en los que cada Titán realiza una o más Acciones por turno, hasta que un participante gane el combate. Para ganar el combate uno contra uno, debes derrotar al otro Titán (denominado «el rival»).

El rival puede ser derrotado de dos formas diferentes:

si pierde todas sus fichas de Vida

o bien

si sufre un ¡KO!

RECOMPENSA POR VICTORIA:

si ganas el combate, **roba 1 carta de Mejora** del mazo.

LIMPIEZA

A continuación, lleva a cabo los siguientes pasos de limpieza:

¿Qué le ocurre al rival cuando es derrotado?

- Va a la pila de descarte.
- Sus fichas de Vida, Estado y Forma Suprema vuelven a la reserva común.
- Sus cartas de Mejora bocarriba van a la pila de descarte.

¿Qué le ocurre a tu Titán cuando ganas?

Te quedas en la Arena y te conviertes en el Campeón (o sigues siéndolo).



Conservas:

- Tus fichas de Vida actuales. **No** recuperas tu Vida máxima.
- Tus fichas de Estado (excepto las fichas de Fuego).
- Tu ficha de Forma Suprema.



Pierdes/descartas:

- Tus fichas de Fuego.
- Todas las cartas de Mejora que hayas jugado.
- Tu Carga actual, en caso de tenerla. Vuelve a colocar la ficha con el lado gris bocarriba.

DETERMINAR EL SIGUIENTE PARTICIPANTE

El turno pasará al participante situado **a la izquierda del Aspirante** del combate anterior.

Excepción: si ese participante también ha luchado en el combate anterior, el turno pasa al participante de su izquierda.

A continuación, volved a la *Fase 1: Pasar o Luchar*. El Campeón actual no participa en esa fase.

FINAL DE LA PARTIDA

Las fases 1 a 3 se repiten hasta que quede un solo participante.



ICONOS, EFECTOS Y FICHAS DE ESTADO

FICHAS DE ESTADO

Las fichas de Estado otorgan habilidades adicionales a un Titán.

- Se toman de la reserva común y se colocan al lado del Titán.
- No hay límite al número de fichas que puede tener un Titán. Mientras el Titán está en juego conserva sus fichas de Estado, que normalmente se mantienen entre combate y combate.



CÓMO OBTENER FICHAS DE ESTADO

Las fichas de Estado se ponen en juego mediante los efectos de las cartas de Mejora y de Titán. Estos efectos deben aplicarse obligatoriamente, y hay tres tipos diferentes:

- Algunos hacen que tu Titán de la Arena reciba fichas de Estado.
  Ejemplo: *«Recibo 2 fichas de Esquiva».*
- Algunos hacen que el otro Titán de la Arena (denominado «el rival») reciba fichas de Estado.
  Ejemplo: *«El rival recibe 4 fichas de Veneno».*
- Algunos te permiten elegir a cualquier Titán, tanto de la Arena como de cualquier Banquillo, para que reciba fichas de Estado.
  Ejemplo: *«Un Titán recibe 1 ficha de Poder».*

ICONOS Y EFECTOS

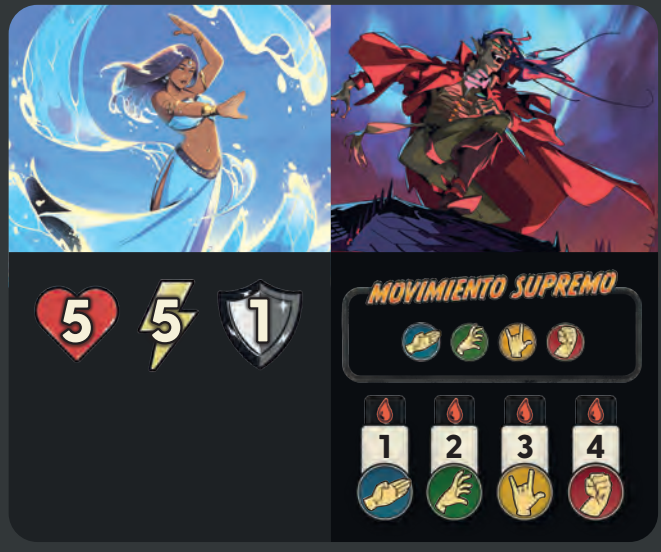
En las cartas encontrarás muchos otros iconos y efectos. Se describen detalladamente a continuación.

VALOR DE ARMADURA

Si un Titán tiene un icono de Armadura en la esquina superior izquierda, tiene el valor de Armadura indicado. Si no tiene icono de Armadura, su valor de Armadura es 0. En la sección «Estructura de las cartas de Titán» puedes ver ejemplos.

El valor de Armadura de un Titán resta la cantidad indicada al daño que este sufre. Se aplica ***cada vez*** que recibe daño.

Excepción: tu Armadura **no** reduce el daño de las fichas de Veneno y Fuego que tengas.



Ejemplo: *Danzarina del Agua tiene un valor de Armadura de 1. El rival, Colmillo, activa su Movimiento Supremo:*  *. Los efectos se resuelven en este orden, consecutivamente. En lugar de sufrir 1, 2, 3 y 4 de daño, Danzarina del Agua solo sufre 0, 1, 2 y 3.*

Tu Armadura no te protege de los siguientes efectos: iconos ¡KO!, y (ver las secciones sobre dichos iconos a continuación).

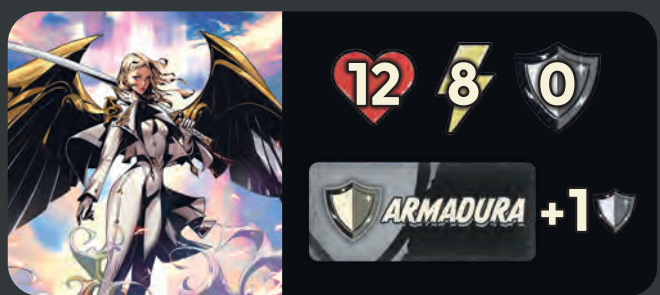
El valor de Armadura se puede incrementar de dos formas:

- obteniendo fichas de Armadura
- mediante habilidades pasivas que digan, por ejemplo, «tengo +2 de Armadura».

ARMADURA

FICHA DE ARMADURA

Cada ficha de Armadura que tenga tu Titán incrementa su valor de Armadura en 1.

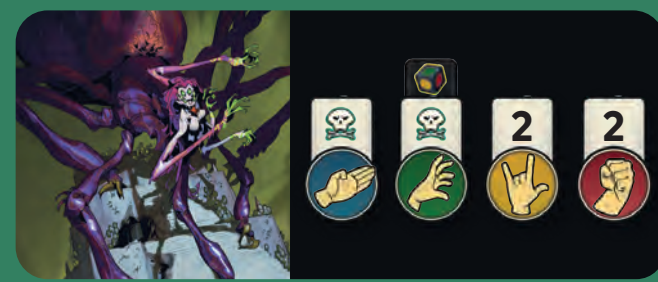


Ejemplo: *tu Titán, Arcángel, tiene un valor de Armadura inicial de 0. Sin embargo, ha recibido 1 ficha de Armadura de otro Titán, Hefarión. Por lo tanto, ahora su valor de Armadura es 1.*

ICONO DE VENENO

Al resolver este icono, el rival **debe** recibir 1 ficha de Veneno de la reserva común.

Este icono **no** inflige daño directamente. Por lo tanto, el valor de Armadura, las fichas de Esquiva y las fichas de Secuaz del rival no le afectan.



Ejemplo: *tu Titán es Arácnidra, y sacas . Por lo tanto, tomas 1 ficha de Veneno de la reserva común y la colocas al lado del rival.*

VENENO

FICHA DE VENENO

Mientras tu Titán tenga 1 o más fichas de Veneno, posee la siguiente habilidad:
«Al principio de cada uno de mis turnos, sufro 1 de daño por cada ficha de Veneno que tenga».

- Este daño solo se sufre una vez, **antes** de realizar tu primera Acción.
- El daño de las fichas de Veneno se acumula. Por lo tanto, si tienes 3 fichas de Veneno, sufres 3 de daño simultáneamente (no 1 de daño tres veces consecutivas).
- **Importante:** tu valor de Armadura y tus fichas de Esquiva y Secuaz **no afectan** a este daño.

Ejemplo: *el rival, Arácnidra, hace que tu Titán reciba 4 fichas de Veneno. Por lo tanto, al principio de tu turno, siempre sufrirás 4 de daño.*

ICONO DE FUEGO

Al resolver este icono, el rival **debe** recibir 1 ficha de Fuego de la reserva común.

Este icono **no** inflige daño directamente. Por lo tanto, el valor de Armadura, las fichas de Esquiva y las fichas de Secuaz del rival no le afectan.



Ejemplo: *tu Titán es Piro y sacas . Por lo tanto, tomas 2 fichas de Fuego de la reserva común y las colocas al lado del rival.*

FUEGO

FICHA DE FUEGO

Mientras tu Titán tenga 1 o más fichas de Fuego, posee la siguiente habilidad:
«Al principio de cada uno de mis turnos, sufro 1 de daño por cada ficha de Fuego que tenga. A continuación, recibo 1 ficha de Fuego adicional. Al final de cada combate, pierdo todas mis fichas de Fuego».

- Este daño solo se sufre una vez, **antes** de realizar tu primera Acción.
- El daño de las fichas de Fuego se acumula. Por lo tanto, si tienes 3 fichas de Fuego, sufres 3 de daño simultáneamente (no 1 de daño tres veces consecutivas).
- **Importante:** tu valor de Armadura y tus fichas de Esquiva y Secuaz **no afectan** a este daño.
- Después de sufrir el daño, recibes 1 ficha de Fuego adicional. Por lo tanto, en tu siguiente turno sufrirás más daño.
- A diferencia de otras fichas de Estado, las de Fuego no se mantienen entre combate y combate. Vuelven a la reserva común al final del combate.

Ejemplo: *el rival, Piro, hace que tu Titán reciba 2 fichas de Fuego. Por lo tanto, al principio de tu siguiente turno, sufres 2 de daño. A continuación, recibes 1 ficha de Fuego adicional, lo que significa que sufrirás más daño en tu próximo turno, y así sucesivamente.*

CURAR ♡

Cuando un Titán se cura, recibe la cantidad indicada de fichas de Vida. Un Titán **no puede** superar su valor de Vida máxima, indicado en la esquina superior izquierda.



Ejemplo: *tu Titán es Leviatán y tiene 13 de Vida en este momento. Al principio del combate, tendría que curarse 8 de Vida. Sin embargo, como el valor de Vida máxima de tu Titán es 16, solo se cura 3 de Vida.*

ATAQUE ESPECIAL

Al resolver este icono, activas la habilidad Ataque especial, indicada mediante el mismo icono en la parte superior de tu Titán.

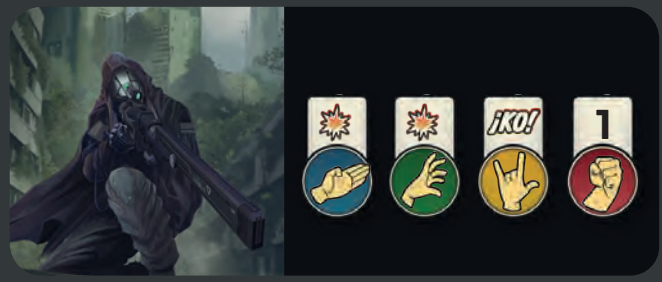


Ejemplo: *tu Titán es Azurián, y sacas*  *contra Hefarión. Este resultado activa tu Ataque especial, que dice: «Si tengo más Velocidad que el rival, inflijo 5 de daño con Drenar». Azurián tiene más Velocidad que Hefarión, así que le inflige de inmediato 5 de daño con Drenar.*

¡KO!

Al resolver este icono, el rival es **derrotado** de inmediato.

Este icono **no** inflige daño directamente. Por lo tanto, el valor de Armadura, las fichas de Esquiva y las fichas de Secuaz del rival no le afectan.



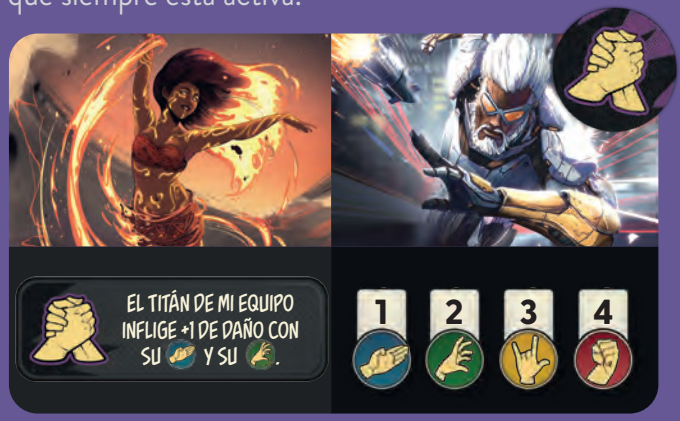
Ejemplo: *tu Titán es Élite y sacas*  *contra el Caballero Carmesí; este es derrotado de inmediato, a pesar de su valor de Armadura de 1.*

HABILIDAD GRUPAL

Normalmente, las habilidades de un Titán solo están activas mientras este se encuentra en la Arena. Sin embargo, algunos Titanes poseen una Habilidad grupal. Se trata de una habilidad que está **siempre activa**, independientemente de si el Titán está en la **Arena** o en su **Banquillo**.

Afecta a **todo su equipo**, incluido el propio Titán.

Si participas en un combate y tienes algún Titán con una Habilidad grupal (en la Arena o en tu Banquillo), toma 1 **ficha** de Habilidad grupal de la reserva común y colócala al lado de la Arena, como recordatorio de que siempre está activa.



Ejemplo: *tu Titán de la Arena es Fuerza de Acero. También tienes a Danzarina del Fuego en tu Banquillo, que posee una Habilidad grupal. Esta siempre está activa, y en este caso potencia a Fuerza de Acero durante el combate.*



FICHA DE PODER

Cada ficha de Poder que tenga tu Titán le otorga la siguiente habilidad:
«Cada vez que inflijo daño, inflijo 1 de daño más».

- El daño de las fichas de Poder se acumula. Por lo tanto, si tienes 2 fichas de Poder, el daño que infliges se incrementa en 2 (y el daño total se inflige simultáneamente).
- Las fichas de Poder incrementan **todos** los tipos de daño, incluido el de las habilidades especiales que infligen daño directamente, como la del Pistolero, que se describe a continuación.

Ejemplo: *tu Titán, Pistolero, ha recibido 2 fichas de Poder de otro Titán, Dave el Demonio. Al principio del combate, se activa la habilidad de Pistolero, que dice «Inflijo 3 de daño». Sus 2 fichas de Poder aumentan el daño total a 5, que se inflige de manera simultánea.*

- Las fichas de Poder **no afectan** a aquellos efectos que no infligen daño.
- Si un Movimiento Supremo incluye varios efectos, estos se resuelven consecutivamente, y las fichas de Poder afectan por separado a **todos ellos**.



Ejemplo: *tu Titán, Danzarina del Fuego, ha recibido 1 ficha de Poder de otro Titán. Más adelante, activa su Movimiento Supremo:*  *. Su ficha de Poder incrementa el daño que inflige en 1. Por lo tanto, su*  *inflige 5 de daño, en lugar de 4. A continuación, su*  *no se ve afectado por la ficha de Poder, ya que no inflige daño. Lo mismo sucede con su segundo*  .

Importante: el efecto de las fichas de Poder también se aplica a las habilidades pasivas que dicen, por ejemplo, «Inflijo +2 de daño», siguiendo todas las reglas anteriores.

ICONO DE DRENAR

Cuando tu Titán inflige daño con Drenar, «absorbe» la vida del rival. Por lo tanto, inflige daño al rival y, **simultáneamente**, se cura la misma cantidad de puntos de Vida.



Casos especiales de Drenar:

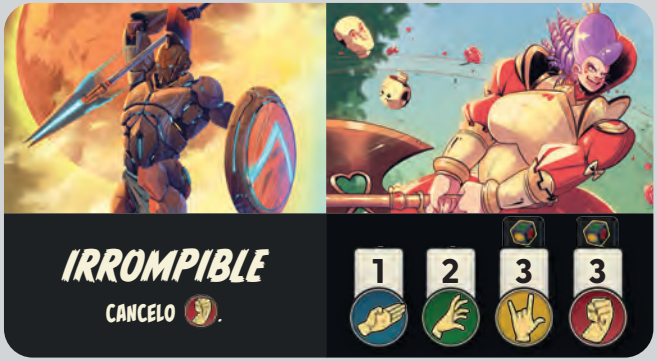
- Si el daño se incrementa por cualquier motivo, Drenar también se incrementa.
- Si el daño se reduce por cualquier motivo, Drenar también se reduce.
- Al drenar Vida, **no puedes** superar tu valor de Vida máxima.
- **No puedes** drenar más Vida de la que tiene el rival.

  Ejemplo: *tendrías que infligir 2 de daño con Drenar. Sin embargo, el rival solo tiene 1 de Vida. Por lo tanto, solo drenas 1 de Vida y el rival es derrotado.*

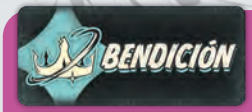
- Si el rival «cancela» el resultado de tu dado, **no** drenas Vida (ver la sección sobre «Cancelar»).
- Si el rival utiliza una ficha de Esquiva o Secuaz, **no** drenas Vida.

CANCELAR

Algunos Titanes poseen la habilidad de cancelar un resultado específico del rival. Esta habilidad se mantiene activa mientras el Titán se encuentra en la Arena. Cuando un resultado se cancela, se ignora por completo. Por lo tanto, se cancelan **todos** sus efectos, incluidos los iconos y efectos adicionales relacionados. Este resultado no produce **nada** ni puede desencadenar ningún otro efecto.



Ejemplo: *tu Titán, Neo-Leónidas, posee una habilidad que dice «Cancelo*  *». Mientras Neo-Leónidas esté en la Arena, cancelará* **todos** *los resultados de*  *que saque el rival. El rival es la Reina de Corazones y saca un*  *. Por lo tanto, tendría que infligir 3 de daño y luego realizar otra Acción*  *. Sin embargo, todos los efectos de este resultado se cancelan. La Reina de Corazones no inflige daño ni realiza otra Acción.*





FICHAS DE BENDICIÓN / MALDICIÓN

Si tu Titán tiene una ficha de Bendición o de Maldición, **tiras 2 dados en lugar de 1** cada vez que realizas una Acción. Si la ficha es de Bendición, tú eliges cuál de los dos resultados resuelves. Si la ficha es de Maldición, lo elige el rival. El otro dado se ignora por completo.

- Si sacas un resultado **doble** (por ejemplo,  y ), solo resuelves 1 dado y pierdes esta ficha.
- Tu Titán solo puede tener una de estas dos fichas. Si ya tiene una y tendría que obtener la otra, en su lugar pierde la que tiene. Si tendría que ganar una segunda ficha del mismo tipo, en su lugar se queda con la que tiene.

Ejemplo: *tu Titán, Ocasia, tiene 1 ficha de Bendición. Tiras 2 dados:*  *y un Fallo. Decides resolver*  *y el Fallo se ignora por completo. En tu próximo turno, sacas*  *y*  *. Por lo tanto, solo resuelves 1*  *y pierdes la ficha de Bendición.*



ICONO DE ACCIÓN

Al resolver este icono, realizas otra Acción. Por lo tanto, vuelves a tirar el dado y resuelves su efecto.



FICHA DE ACCIÓN

Cada ficha de Acción que tenga tu Titán le otorga la siguiente habilidad:

«En cada uno de mis turnos, realizo 1 Acción adicional».



Ejemplo: *tu Titán, Hidra, tiene 2 fichas de Acción. Por lo tanto, en lugar de realizar solo 1 Acción en tu turno, siempre realizas 3 Acciones. Si recibes más fichas de Acción, también se aplican durante el mismo turno en que las recibes.*

FICHA DE ESQUIVA

Cada ficha de Esquiva que tenga tu Titán le otorga la siguiente habilidad:

«Si voy a sufrir daño, en su lugar debo perder esta ficha para no sufrir ningún daño».

- Este efecto es obligatorio. No puedes guardar la ficha para más tarde. **Debes** perderla si vas a sufrir daño.
- No te protege de efectos que no se consideran daño, como el icono ¡KO! o efectos que te hacen recibir fichas de Estado.
- **Excepción: no puedes** perder la ficha para evitar el daño de las fichas de Veneno o Fuego que tengas.



Ejemplo: *el rival, Colmillo, activa su Movimiento Supremo: . En primer lugar, su tendría que infligirte 1 de daño. A tu Titán, Velutina, le queda 1 ficha de Esquiva. Por lo tanto, debes perderla para evitar ese daño. A continuación, se resuelven los siguientes efectos: . Ya no te quedan fichas de Esquiva, así que sufres todo el daño de estos efectos.*



SECUAZ

FICHA DE SECUAZ

Cada ficha de Secuaz que tenga tu Titán le otorga la siguiente habilidad:
«Si voy a ser derrotado mediante daño, en su lugar debo perder esta ficha para no sufrir ningún daño».

- Este efecto es obligatorio, igual que el de las fichas de Esquiva.
- Esta ficha **solo** te protege si un único efecto de daño infligido simultáneamente sería suficiente para derrotarte.
- No te protege de efectos que no se consideran daño, como el icono ¡KO! o efectos que te hacen recibir fichas de Estado.
- **Excepción: no puedes** perder la ficha para evitar el daño de fichas de Veneno o Fuego que tengas.

Ejemplo: *el rival tendría que infligirte 3 de daño. A tu Titán, Valeria, le quedan 2 de Vida y 2 fichas de Secuaz. Como este daño sería letal, debes perder 1 ficha de Secuaz para evitarlo por completo. Todavía te queda 1 ficha de Secuaz.*

CASOS ESPECIALES Y ACLARACIONES

CASOS ESPECIALES

¿Qué pasa si un Titán vuelve al Banquillo durante el combate?

- Algunos Titanes poseen esta habilidad (por ejemplo, Glitch).
- En estos casos, el Titán vuelve al Banquillo y se cura hasta recuperar su **Vida máxima** (sus fichas de Vida vuelven a la reserva común).
- Pierde sus cartas de Mejora bocarriba y su Carga actual, en caso de tenerla. Conserva el resto de sus fichas (excepto las fichas de Fuego).
- El otro Titán se queda solo en la Arena, **gana el combate** y recibe la recompensa por victoria de la manera habitual.



En ciertos casos, hay que resolver más de un efecto o icono. Estos se resuelven consecutivamente, en el orden en que aparecen.

Ejemplo: *tu Titán es El Viejo Rey. Al principio del combate, resuelves los dos efectos consecutivamente, en el orden indicado. Primero, el rival recibe tu ficha de Maldición. A continuación, le infliges 5 de daño..*



¿Qué les pasa a los efectos que aún no se hayan resuelto cuando un Titán es derrotado?
Cuando el rival es derrotado, el combate termina de inmediato. Los efectos restantes no se resuelven.



Ejemplo: *tienes a Los Tres Mosqueteros y activas el Movimiento Supremo. Resuelves los 3 efectos consecutivamente:* , *luego* , *y después* . *Si tu* *derrota al rival, no resuelves* *ni* .

¿Qué pasa si un Titán se intercambia por otro Titán durante el combate?

- Algunos Titanes poseen esta habilidad (por ejemplo, Cambiapieles).
- En estos casos, el Titán vuelve al Banquillo y se cura hasta recuperar su **Vida máxima** (sus fichas de Vida vuelven a la reserva común).
- Pierde su Carga actual, en caso de tenerla. Conserva el resto de sus fichas (excepto las fichas de Fuego).
- El nuevo Titán que entra en la Arena reanuda el combate con las mismas cartas de Mejora bocarriba.
- Eso no significa que empiece un combate nuevo. Las habilidades de «Principio del combate» no se activan.



¿Qué pasa si los dos Titanes son derrotados al mismo tiempo?
Aunque es algo muy poco habitual, en ese caso los dos pierden el combate y ninguno obtiene la recompensa por victoria.

¿Qué pasa si se agota el mazo de cartas de Mejora?
En ese caso, baraja la pila de descarte para crear un mazo nuevo.

ACLARACIONES

Cuando hay que aplicar varios efectos simultáneos a un daño, estos se resuelven en el siguiente orden:

1) Efectos que incrementan el daño (por ejemplo, fichas de Poder o habilidades pasivas)
2) Cancelar
3) Valor de Armadura
4) Efectos que sustituyen el daño (por ejemplo, la habilidad de Fuerza de Acero)
5) Fichas de Esquiva o Secuaz



Ejemplo 1: *tu Titán es Los Ejecutores y ya ha recibido 1 ficha de Armadura y 1 ficha de Esquiva. El rival es Doctora Rami. Saca , así que tendría que infligirte 1 de daño. Este daño se vería afectado tanto por tu ficha de Armadura como por tu ficha de Esquiva. Según el orden de resolución, la Armadura se resuelve primero y reduce el daño de 1 a 0. Por lo tanto, no pierdes tu ficha de Esquiva.*

Ejemplo 2: *tu Titán, Fuerza de Acero, tiene un valor de Armadura inicial de 0. Sin embargo, ha recibido 1 ficha de Armadura de otro Titán, Hefarión. Por lo tanto, ahora su valor de Armadura es 1. También posee un efecto que sustituye el daño, de manera que siempre sufre solo 1 de daño. El rival es Cervecera. Saca , así que tendría que infligirte 4 de daño. La ficha de Armadura se resuelve primero y reduce el daño de 4 a 3. A continuación, se resuelve tu efecto de sustitución, que hace que solo sufras 1 de daño.*



Al resolver un efecto que dice «por cada», cuenta el número de elementos correspondientes y resuelve el efecto **simultáneamente**, de una sola vez.

Ejemplo: *tu Titan es Dragonbane y tu rival tiene en ese momento 2 fichas de Fuego. Al principio de tu turno, activas la habilidad de Dragonbane, que dice «Al principio de mi turno, me curo 1 por cada ficha de Fuego que tenga el rival». Por lo tanto, se cura 2 de Vida de una sola vez. No se cura 1 de Vida y luego 1 más.*



Si hay que activar varios efectos **simultáneamente**, el participante que esté jugando su turno (también denominado «participante activo») resuelve todos sus efectos primero, en el orden que quiera. Después, el otro participante hace lo mismo con los suyos.

Ejemplo: *tu Titán es la Reina de Corazones. Posee una habilidad que dice: «Cuando saco un Fallo, recibo 1 ficha de Poder». El rival es el Gato de Cheshire. Posee una habilidad que dice: «Cuando el rival saca un Fallo, le inflijo 3 de daño». Es tu turno y sacas un Fallo. Resuelves tu efecto en primer lugar, así que recibes 1 ficha de Poder. Después, el rival resuelve su efecto y te inflige 3 de daño.*

Cuando tiras un dado, normalmente se resuelve de inmediato. Sin embargo, ciertos efectos hacen que ***ignores*** por completo tu resultado. En esos casos, el resultado **no** se resuelve ni activa ningún otro efecto.

Ejemplo: *tu Titán es Impulso, con la carta de Mejora «Puntería», que dice: «Cuando saco un Fallo, lo ignoro por completo y repito la tirada». El rival es el Gato de Cheshire. Posee una habilidad que dice: «Cuando el rival saca un Fallo, le inflijo 3 de daño». Resuelves tu efecto primero, así que el Fallo que has sacado se ignora por completo y repites la tirada. El rival debería resolver su efecto después, pero no puede hacerlo porque tu Fallo se ha ignorado por completo.*

Nota: lo mismo se aplica al dado que se ignora por completo debido a las fichas de Bendición/Maldición.

Si un nuevo Titán se revela durante la partida (por ejemplo, debido al Movimiento Supremo de Cervecera o si juegas al modo cooperativo) y tiene la habilidad «**Principio de la partida**», se debe resolver esa habilidad inmediatamente.

Algunos Titanes poseen un efecto que se activa cuando ocurre algo concreto. En esos casos, el efecto activado se resuelve de inmediato como una **interrupción**, sin esperar a que otro efecto termine de resolverse.



Ejemplo: *El Viejo Rey le entrega su ficha de Maldición a Génesis 1.0, lo que provoca que este pierda su ficha de Bendición. Esto activa un efecto que se resuelve de inmediato: Génesis 1.0 se cura por completo. Tras esta interrupción, el efecto de El Viejo Rey termina de resolverse y le inflige 5 de daño a Génesis 1.0.*

Resolver dudas siguiendo el espíritu del juego

En un juego como este, en el que hay tantos Titanes con habilidades únicas, las interacciones inesperadas son habituales. ¡Es parte de la diversión! Si te encuentras con una interacción complicada durante la partida y no encuentras la respuesta en este reglamento, se recomienda dejar que decida rápidamente el dueño del juego. Así se mantiene el ritmo de la partida, que es lo más importante de todo.

Después de la partida, si todavía tienes curiosidad, puedes buscar la solución oficial en nuestra sección de «Preguntas frecuentes» en línea.

REGLA OPCIONAL: APUESTAS

Los participantes pueden acordar jugar con la regla opcional de apuestas. En ese caso, se añade una fase de apuestas entre la *Fase 1: Pasar o Luchar* y la *Fase 2: Mejorar*.

Fase 1: PASAR O LUCHAR
APUESTAS
Fase 2: MEJORAR
Fase 3: COMBATIR
Después, empieza de nuevo la ***Fase 1: PASAR O LUCHAR***

Aquellos participantes que tengan un Titán en la Arena **no** participan en la *Fase de Apuestas*. En este momento, todos los demás participantes pueden apostar por el Titán que creen que ganará el combate.

TU ELECCIÓN

Todos los participantes que no van a combatir tienen que tomar una decisión. Puedes elegir:

apostar por el Campeón actual

o bien

apostar por el Aspirante actual

o bien

no apostar

Si **no** tienes cartas de Mejora en la mano, **no puedes** apostar.

CÓMO HACER UNA APUESTA

Para hacer una apuesta, toma una ficha de doble cara de Campeón/Aspirante, cúbrela con la mano y deja bocarriba el lado del Titán por el que apuestas. Después, todos los participantes revelan su apuesta simultáneamente. Ahora, avanzad a la *Fase 2: Mejorar*.

CÓMO RESOLVER APUESTAS (AL FINAL DEL COMBATE)

Al final del combate (ver *Fase 3: Combatir*), comprueba qué Titán ha ganado.

- Si tu apuesta era correcta, **robas 1 carta de Mejora** del mazo.
- Si tu apuesta era incorrecta, debes **descartar 1 carta de Mejora** de tu elección.



MODO PARA 2 PARTICIPANTES
(Uno contra uno)

¡En el modo Uno contra uno no podrás bajar la guardia, porque el combate es constante! Aplica los siguientes ajustes a las reglas anteriores. Los cambios que se describen a continuación te ofrecen más opciones tácticas:

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA
Reparte a cada participante 5 cartas de Mejora para formar su mano (en lugar de 4).

SELECCIÓN DE TITANES
Sigue reclutando Titanes para tu equipo hasta que cada participante tenga 4 Titanes bocarriba en su zona de juego (en lugar de 3).

Fase 1: PASAR O LUCHAR
En tu turno, siempre debes elegir **LUCHAR**; no puedes elegir **PASAR**.

Fase 2: MEJORAR
Sin cambios.

Fase 3: COMBATIR
Sin cambios.

Regla opcional: APUESTAS
En este modo no hay apuestas.



MODO DOS CONTRA DOS

Forma equipo con un compañero y enfrentaos a otros dos participantes. Vuestro equipo enviará Titanes a la Arena para enfrentarse a los Titanes enemigos. Cuando todos los Titanes del equipo contrario sean derrotados, vuestro equipo gana la partida.
Aplica los siguientes ajustes a las reglas anteriores:



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Siéntate al lado de tu compañero de equipo y reparte a cada participante 4 cartas de Mejora para formar su mano. No puedes revelar ni describir tus cartas a tu compañero, pero por lo demás podéis comunicaros y debatir vuestra estrategia.

SELECCIÓN DE TITANES

Puedes debatir tus elecciones con tu compañero de equipo. El draft continúa hasta que cada uno de los 4 participantes tenga 3 Titanes en su zona de juego.

Fase 1: PASAR O LUCHAR

En vuestro turno, siempre debéis elegir **LUCHAR**; no podéis elegir **PASAR.** Cuando vuestro Titán sea derrotado, vuestro equipo debe enviar otro Titán. Decidid entre los dos cuál de vuestros Titanes enviáis a la Arena.

Fase 2: MEJORAR

Tu compañero y tú podéis jugar tantas cartas de Mejora de vuestras respectivas manos como queráis para apoyar a vuestro Titán. Se juegan bocabajo y luego se revelan todas simultáneamente. Al final de este combate irán a la pila de descarte, de la manera habitual.

Fase 3: COMBATIR

Las Habilidades grupales de los Titanes de tu compañero también se aplican a tus Titanes.

Regla opcional: APUESTAS

En este modo no hay apuestas.

MODO SOLITARIO Y COOPERATIVO
(1-3 participantes)



Familiarízate con las reglas básicas del juego antes de probar este modo.

En el modo Solitario o Cooperativo, juegas a solas o con uno o más compañeros de equipo contra un **equipo enemigo** de varios Titanes. Si los derrotáis a todos, uno a uno, ganáis la partida todos juntos. Pero cuidado: los rivales contarán con **cartas de Mejora permanentes** que **se acumulan** después de cada combate, por lo que el juego será cada vez más difícil. Si todos los Titanes de los participantes son derrotados, perderéis la partida de inmediato.

Aplica los siguientes ajustes a las reglas anteriores:

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Reparte 4 cartas de Mejora a cada participante para formar su mano. No puedes revelar ni describir tus cartas a tus compañeros, pero por lo demás podéis comunicaros y debatir vuestra estrategia. **No** coloques la primera carta del mazo de Mejoras bocabajo en la Arena.

Para formar el **equipo enemigo**, consulta la siguiente tabla y toma el número correspondiente de cartas de Titán aleatorias, formando un mazo bocabajo con ellas, en función del número de participantes y el nivel de dificultad deseado.

Número de participantes / Nivel de dificultad	1	2	3
Fácil	2	4	6
Normal	3	5	7
Difícil	4	6	8
Muy difícil	5	7	9
Locura	6	8	10

Por cada Titán que tenga el equipo enemigo, toma también **1 carta de Mejora** aleatoria, formando un mazo bocabajo con ellas. Esta es la «mano» del equipo enemigo.

SELECCIÓN DE TITANES

La forma de hacer el draft no cambia. Termina cuando cada participante tenga un total de **3 Titanes** en el Banquillo de su zona de juego.

Fase 1: PASAR O LUCHAR

El primer Campeón de la partida será del equipo enemigo: **revela su primera carta de Titán** y colócala en la Arena. A continuación, revela su siguiente carta de Titán y colócala en el Banquillo enemigo (si tiene una Habilidad grupal, se considera activa). Este será el siguiente rival que entre en la Arena.

Revela la primera carta de Mejora de la «mano» del equipo enemigo y colócala junto al Campeón enemigo para mejorarlo. Esta carta de Mejora nunca irá a la pila de descarte, sino que se mantendrá activa **hasta el final de la partida** y mejorará a todos los rivales a los que te enfrentes.



Si el Campeón actual de la Arena pertenece al equipo enemigo, para determinar al Aspirante **no** podéis elegir entre **PASAR** o **LUCHAR**. En vez de eso, decide con tus compañeros de equipo qué Titán enviáis a la Arena.

Si el Campeón actual de la Arena pertenece a algún participante de tu equipo, el siguiente rival del Banquillo enemigo entra en la Arena como Aspirante.

Después, revelad el siguiente Titán del equipo enemigo y colocadlo en el Banquillo enemigo.

Fase 2: MEJORAR

Para ayudar a vuestro Titán a ganar el combate, **todos los participantes** podéis jugar tantas cartas de Mejora de vuestras manos como queráis, en el orden que queráis. Se juegan bocabajo y luego se revelan todas simultáneamente. Al final de este combate irán a la pila de descarte, de la manera habitual.

Fase 3: COMBATIR

Las Habilidades grupales de los Titanes de tus compañeros también se aplican a tus Titanes. Si ganas el combate, roba 1 carta de Mejora como recompensa, de la manera habitual. Además, revela la primera carta de Mejora de la «mano» del equipo enemigo y añádela a las demás cartas de Mejora bocarriba, que se aplican a todos los rivales. Esta carta también se mantendrá activa **hasta el final de la partida**. Estas cartas de Mejora permanentes **se acumulan** después de cada combate, ¡por lo que cada rival será más difícil de derrotar que el anterior!

Si al equipo enemigo solo le queda un Titán (que luchará en el último combate de la partida), revela y añade **todas** las cartas de Mejora restantes de la «mano» del equipo enemigo, en lugar de una sola.

Regla opcional: APUESTAS

En este modo no hay apuestas.

Aclaraciones del modo Solitario y Cooperativo

- Si el rival tuviera que tomar una decisión, los participantes eligen la opción que más favorece al rival.
- Algunas cartas de Titán y de Mejora tienen un icono especial en la esquina inferior derecha, que indica que el equipo enemigo no puede utilizarla. Cuando se revele una de estas cartas para el equipo enemigo, descártala y sustitúyela por otra carta aleatoria de la reserva principal.
- Si el rival tuviera que «volver» a su Banquillo, se coloca en fila con los demás Titanes del Banquillo enemigo; irán entrando en la Arena siguiendo el orden de la fila. No se revelan nuevos Titanes enemigos hasta que el Banquillo enemigo vuelva a estar vacío.

DESAFÍOS COOPERATIVOS

Para ayudarte en tu viaje solitario o cooperativo, hemos creado una serie de Desafíos que puedes afrontar a solas o con un amigo. Estos Desafíos te permiten luchar contra equipos enemigos predefinidos de Titanes y cartas de Mejora. Utiliza estos grupos predefinidos de Titanes y cartas de Mejora con las reglas del modo Solitario/Cooperativo. Así te resultará más fácil aprender el funcionamiento del modo Cooperativo, antes de pasar a jugar partidas solitarias o cooperativas contra un equipo de enemigos aleatorio.

Prepara los mazos enemigos de Titanes y cartas de Mejora, respetando el orden en el que aparecen a continuación:



PARA 1 PARTICIPANTE:

- **3 cartas de Titán:** Caballero Carmesí, Impulso, Jefe Final
- **3 cartas de Mejora:** Sangre de Drácula, Poción de poder, Fórmula de berserker

PARA 2 PARTICIPANTES:

- **5 cartas de Titán:** Caballero Carmesí, Impulso, Maestra de Ajedrez, Karateka, Jefe Final
- **5 cartas de Mejora:** Sangre de Drácula, Poción de poder, Favor de Hermes, Paso entre sombras, Fórmula de berserker

PARA 3 PARTICIPANTES:

- **7 cartas de Titán:** Caballero Carmesí, Impulso, Maestra de Ajedrez, Karateka, Pistolero, Sobek, Jefe Final
- **7 cartas de Mejora:** Sangre de Drácula, Poción de poder, Favor de Hermes, Paso entre sombras, Puntería, Colmillos de basilisco, Fórmula de berserker

Descubre más Desafíos cooperativos en línea




EAT ME
DRINK ME

CRÉDITOS

Diseño del juego: Christian Kudahl, Richard Garfield

Dirección artística: Dominik Lorenz

Ilustraciones: Fanny Pastor-Berlie, Nicolas (ico) Vallée, Xavier Cuenca, Emanuele Desiati, Jann Kerntke, Yona Saura, Jose Garcia, Vincent Dutrait, Maximilian Gotthold, Alessandro Patria, Daniel Caballero, Denis Martynets, Marie Bergeron, Gabriele Votta

Diseño gráfico: Maximilian Gotthold

Desarrollo del juego: Dominik Lorenz, Alexandre Guignard, Markus Peschina, Marvin Hegen, Skaff Elias

Reglamento: Alexandre Guignard

Revisión: Jeremy Rozenhart (www.thegamemechanic.ca)

Doma de tigres: Koni Garfield

Pruebas de juego: Aarya Patil, Alexander «Praavikk» Kühn, Alexandru Merza, Anders Klarskov Knudsen, Andreas «Johnyboy» Skjellerup Iversen, Anton Shabat, Arnav Patil, Benedikt Schäfer, Blaise Moody, Bo Stentebjerg-Hansen, Carlo Lorenz, Chet Chamberlain, Dan MacInnes, Daniel Herbert, Emil Grubak Schmalfeldt, Ethan Snyder, Gavin Chamberlain, Johannes Mackenrodt, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Lucie Guignard, Matthieu Guignard, Maximilian Gotthold, Maximilian Leistner, Natali Vestergren, Natasha E., Nate Zumsteg, Oliver Chamberlain, Philipp Kuss, Phu-Vinh Jung, Raúl Bermúdez, Reuben Fries, Romain Lapostolle, Ryan Johnson, Ryan Scherr, Sascha Lorenz, Schuyler Garfield, Stefan Munder, Stephan Heim, Thomas Gentreau, Thomas Schneider, Tim Niggemann, Tino Apostalovski, Toni Lorenz, Ulrike Schneider, Vladimir Minyaev



Traducción: Carlos Loscertales

Revisión: Mª José Barrios González

Maquetación en español: Sergio Gómez Canalejo

¿QUÉ HACEN MIS TITANES?

Este es mi **valor de Vida máxima**.

Este es mi **valor de Velocidad**.

Este es mi **valor de Armadura**. Resta la cantidad indicada al daño que sufro.

Esta **ficha de Vida** representa 1 punto de Vida cuando se coloca a mi lado.

Inflijo **daño** al rival (en este caso, 4 de daño).

Inflijo daño con **Drenar**. Eso significa que inflijo daño al rival y, simultáneamente, me curo la misma cantidad de puntos de Vida.

El rival recibe 1 ficha de **Veneno**.

El rival recibe 1 ficha de **Fuego**.

Activo mi Ataque **especial**, indicado en la parte superior de mi carta.

Realizo otra **Acción** (vuelvo a tirar el dado y resuelvo sus efectos).

El rival es **derrotado** de inmediato (no le afectan las fichas de Esquiva/Secuaz).

Me **curo** la cantidad indicada de puntos de Vida. No puedo superar mi valor de Vida máxima.

CANCELO Cuando el rival saca este icono al atacarme, todos sus efectos **se cancelan**.

Esta es mi ficha de **Carga**. Empieza el combate con el lado gris bocarriba. Si saco una Carga mientras el lado gris está bocarriba, le doy la vuelta y realizo otra **Acción**.

MOVIMIENTO SUPREMO Si saco una Carga mientras el lado naranja está bocarriba, activo mi **Movimiento Supremo** para conseguir un efecto más potente, y luego vuelvo a dejar la ficha con el lado gris bocarriba.

Recibo mi ficha de **Forma Suprema**. Esto desbloquea una habilidad permanente más fuerte, que se mantiene activa mientras yo siga en juego.

Mi **Habilidad grupal** siempre está activa, tanto si estoy en la Arena como en el Banquillo. Afecta a todo mi equipo, incluido yo.

FICHAS DE ESTADO

PODER Cada vez que inflijo daño, inflijo 1 de daño más.

ARMADURA Mi valor de Armadura se incrementa en 1.

ACCIÓN En cada uno de mis turnos, realizo 1 Acción adicional.

BENDICIÓN **MALDICIÓN** Tiro 2 dados en lugar de 1. Si tengo la Bendición, yo elijo cuál de esos dados resuelvo. Si tengo la Maldición, lo elige el rival. Si saco un resultado doble, pierdo esta ficha. Solo puedo tener 1 ficha de Bendición o de Maldición. Si ya tengo una y voy a recibir la otra, en su lugar pierdo las dos.

ESQUIVA Si voy a sufrir daño, en su lugar debo perder esta ficha para no sufrir ningún daño (es obligatorio).

SECUAZ Si voy a ser derrotado mediante daño, en su lugar debo perder esta ficha para no sufrir ningún daño (es obligatorio).

VENENO Al principio de cada uno de mis turnos, sufro 1 de daño por cada ficha de Veneno que tenga (no le afectan Armadura/Esquiva/Secuaz).

FUEGO Al principio de cada uno de mis turnos, sufro 1 de daño por cada ficha de Fuego que tenga (no le afectan Armadura/Esquiva/Secuaz). A continuación, recibo 1 ficha de Fuego adicional. Al final del combate, pierdo todas mis fichas de Fuego.