

# IRON KINGDOMS

## MANUAL

Bienvenido a los Reinos de Hierro, un mundo donde diversas civilizaciones viven en constante conflicto. ¡Elige a tu héroe para comandar tus unidades y alcanzar la victoria!

### Iniciar

El juego consta de un mazo de 40 cartas + una carta de héroe.

La carta de héroe influirá en tus puntos de vida, tu reserva de oro y tu producción inicial de oro. Elige al héroe que mejor se adapte a tu estilo de juego o a la mecánica de tu mazo.

## Tarjetas de héroe



La salud máxima determina tanto la salud inicial del héroe como su límite máximo de salud. Esto significa que cualquier curación que supere la salud máxima del héroe se desperdiciará.

El valor inicial de producción de oro determina la cantidad de oro que tu héroe producirá por turno.

El valor inicial de producción de oro muestra la reserva de oro que tu héroe tiene al comienzo de la partida.

El oro se acumula en cada turno.

## Tarjetas



El coste de una carta indica cuánto oro consumirá para ser jugada.

No todas las cartas tienen efectos, pero existen los siguientes:

♥ Curación: Aumenta la salud del héroe según el valor del efecto (hasta su salud máxima).

🏆 Producción: Aumenta la tasa de producción de oro en cada turno.

⚔️ Daño: Inflige daño equivalente al valor del efecto al héroe enemigo.

🩸 Drenaje: Inflige daño equivalente al valor del efecto al héroe enemigo, mientras cura a tu héroe según el valor del efecto.

## Inicio del partido

Al comienzo de la partida, cada jugador empieza con 5 cartas.

Un jugador puede jugar hasta 3 cartas por turno.

Los efectos de las cartas se activan y, a continuación, se suman los valores de ataque y defensa de todas las cartas jugadas por cada jugador.

La defensa de cada jugador se resta del ataque de su oponente; si hay un valor de defensa sobrante, este se utiliza como daño al oponente.

Tras esta fase de combate, cada jugador puede descartar tantas cartas como desee de su mano, y entonces comienza una nueva partida en la que los jugadores roban cartas hasta tener 5 cartas en la mano.

La partida termina en dos situaciones:

Un jugador llega a 0 puntos de vida o se queda sin cartas en su mazo al robar al comienzo del turno.

Estas dos situaciones representan la derrota del jugador.

Por lo tanto, tu objetivo principal es reducir la vida de tu oponente a cero.

## Montaje de la cubierta

El mazo debe contener 40 cartas + 1 carta de héroe.

Las cartas tienen un valor de rareza, con un límite para cada rareza:

- Común: Sin límite.
- Poco común: Límite de 15 cartas.
- Rara: Límite de 5 cartas.
- Épica: Límite de 1 carta (la rareza épica equivale a la de las cartas de héroe).

## CAMPO DE BATALLA



Ahora, entendamos los íconos:



:representa el mazo, junto a él está el contador de cartas restantes.



: representa la producción actual de oro.



: representa la reserva actual de oro.

¡Ordena las cartas como mejor se adapte a tu estrategia y a divertirnos!