

SIMBOLOGÍA CARTAS DE ACCIÓN:

Este juego posee una serie de cartas de acción, su finalidad es que los jugadores interactúen, debilitando a los contrarios:



“Calavera” (2 cartas): depositar esta carta en el montón de descartes de otro jugador significa que todas sus tropas han muerto, **debe quitar todas sus cartas y depositarlas boca abajo en la parte inferior del mazo central y robar 5 cartas nuevas.**



“Te cambio una carta” (1 carta): depositar esta carta en el montón de descartes de otro jugador significa que **ambos jugadores se intercambian una carta.**



“Te quito una carta y me la quedo” (3 cartas): depositar esta carta en el montón de descartes de otro jugador significa que, el jugador que ha depositado la carta (atacante) quita una carta al azar de la mano del contrincante y se la queda, la víctima se queda con 4 cartas, con lo que debe robar una carta para volver a tener 5 en su mano. El jugador atacante que ahora tendrá 6 cartas en su poder debe descartarse, de la que desee, para volver a tener 5 cartas en su mano y continuar la batalla.



“Te quito dos cartas y van al mazo” (2 cartas): depositar esta carta en el montón de descartes de otro jugador significa que, el jugador que ha depositado la carta (atacante) le retira 2 cartas al azar de la mano del contrincante, debiendo éste robar inmediatamente 2 cartas nuevas del mazo central, antes de que el siguiente jugador comience su turno. **Las cartas extraídas de la mano, son depositadas boca abajo en la parte inferior del mazo central sin mirarlas.**



“Te quito tres cartas y van al mazo” (1 carta): depositar esta carta en el montón de descartes de otro jugador significa que, el jugador que ha depositado la carta (atacante) le retira 3 cartas al azar de la mano del contrincante, debiendo éste robar inmediatamente 3 cartas nuevas del mazo central, antes de que el siguiente jugador comience su turno. **Las cartas extraídas de la mano, son depositadas boca abajo en la parte inferior del mazo central sin mirarlas.**



“Te cambio mi mano” (1 carta): depositar esta carta en el montón de descartes de otro jugador significa que **intercambias toda tu mano de cartas con la de ese jugador.**

COMODÍN:



“Pócima” (2 cartas): esta carta sustituye a cualquier carta en cuanto a valor y raza.
NO se puede usar como carta de acción.
Un jugador puede poseer en su mano dos comodines.

PREGUNTAS FRECUENTES:

- ¿Qué cartas de descarte puedo coger? Sólo se puede coger la última carta del montón de descartes del jugador que en ese momento esté en posesión del turno.
- ¿Quién continúa después de una carta de acción? En el sentido de las agujas del reloj, el siguiente jugador del que descartó la Carta de Acción.
- Las escaleras de un mismo ejército o la Escalera Invencible ¿tienen que empezar por el número 5? La escaleras no tienen porque empezar obligatoriamente desde el 5, siempre que sean números consecutivos vale.
- ¿Qué hacemos si la extensión de la Tierra Mesa es inabarcable y no llegamos con nuestras manos a los descartes de los contrincantes? Sustituimos la caza con la mano por el grito de guerra ¡Guar!, el primero en gritarlo se queda con la carta, y amablemente se la harán llegar.
- ¿Puedo coger una carta de un montón de descartes mientras otro jugador coge una carta del mazo central? En cuanto un jugador roba una carta del mazo central, queda inhabilitada la posibilidad de acceder a un descarte.
- Si cojo una carta de un montón de descartes, ¿podemos coger después la carta que aparece debajo? NO, esas cartas se jugaron anteriormente, ¡¡hay que estar atento!!.
- ¿Qué hacemos cuando se acaba el mazo central? Juntamos los montones de descartes de todos los contrincantes en un nuevo mazo central, lo barajamos y lo colocamos de nuevo en el centro de la Tierra Mesa.
- Dos personas ponen la mano a la vez en un descarte ¿quién se lo lleva? Se lo lleva el que más dedos tiene encima de la carta... o el más agresivo...