



## Introducción

Tower Attack es un juego de cartas de fantasía en el que los jugadores controlan campeones que buscan destruir las torres del enemigo. Los jugadores usan cartas con poderes de ataque y habilidades únicas en un duelo estratégico. El primer jugador en derribar dos torres enemigas gana.

## Componentes

- 6 cartas de Torres (3 por jugador)
- 48 cartas de Campeones (8 por cada campeón)
- 20 cartas de Minions (10 por jugador)
- 4 cartas de Dragón
- 2 cartas de turno (1 por jugador)
- Reglas del juego

## Preparación

1- Coloca los mazos de cada campeón por separado (6 campeones) y al alcance de ambos jugadores.



2- Baraja y coloca el mazo de dragones boca abajo a la izquierda del campo de batalla, voltea la carta superior del mazo de dragones y el jugador inicial lo determinará hacia adonde este apuntando la flecha.



3- El jugador inicial elige 1 campeón y toma todas sus cartas.

4- El segundo jugador elige 2 campeones y también toma todas sus cartas.

5- El primer jugador elige 1 campeón más, el resto no van a ser usados.

6- Cada jugador elige un color (verde o rojo) y toma las 10 cartas de minions y torres que corresponden a ese color.

7- Cada jugador coloca las tres torres enemigas enfrentadas en su área de juego de izquierda a derecha; Arqueros, Magos y Guerreros, el otro jugador hace lo mismo, pero coloca de derecha a izquierda las torres enemigas de Guerreros, Magos y Arqueros, formando tres carriles enfrentados como se muestra en la imagen.



8- Cada jugador coloca en su área de juego una carta de turno.

9- Cada jugador toma las 8 cartas correspondientes a cada uno de sus Campeones (16 en total) y las baraja con las 10 cartas de minions del color que haya elegido, para formar su mazo personal, lo coloca abajo a la izquierda y al lado designa una zona de descarte.

10- Roba una mano inicial de 5 cartas (nunca se puede superar este número de cartas al final del turno a no ser que una habilidad lo permita).

## Objetivo del juego

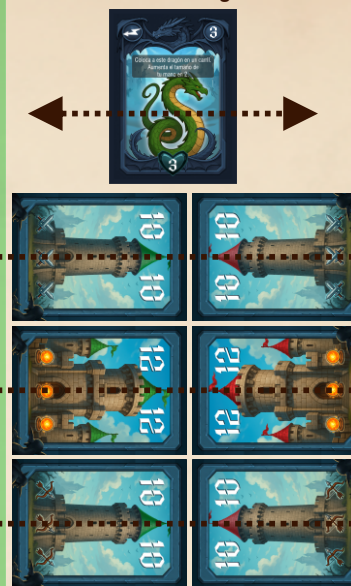
El primer jugador en destruir 2 torres enemigas gana la partida.

## Área de juego Jugador 1



## Área de juego

Zona del dragón



## Campo de batalla

## Área de juego Jugador 2



## Resumen del Juego

- Combina tus 2 campeones y los 10 minions para atacar cada uno de los carriles.
- Aumenta tu valor de ataque en la zona del dragón para reclamarlo.

## Turno del Jugador

El jugador inicial será quien comience la partida.

## Estructura del Turno

Cada turno los jugadores alternan entre fases, es decir que ambos hacen su inicio de turno, luego ambos las verificaciones de dragón y torre, seguido de la fase de acciones y tamaño de mano.

### 1- Inicio de turno:

- Ejecuta cualquier efecto que diga "Inicio de turno" en tu lado del área de combate.

### 2- Verificación de torre:

- Si cumples los requisitos para destruir una torre (valor de ataque igual o superior al valor de integridad de la torre y al ataque de tu rival), debes hacerlo inmediatamente.
- Si destruyes una torre, esa es tu única acción durante este turno.
- Si el oponente tiene una carta de reacción (escudo) puede jugarla gratis. Ya sea para tratar de evitar la destrucción de su torre o para aumentar el valor de ataque de uno de sus carriles o la zona del dragón.

### 3- Verificación de dragón:

- Si cumples con los requisitos para reclamar un dragón (valor de ataque igual o superior al valor de integridad del dragón y al ataque de tu rival), debes hacerlo inmediatamente.
- Si reclamas un dragón, esa es tu única acción durante este turno.
- Si el oponente tiene una carta de reacción (escudo) puede jugarla gratis. Ya sea para tratar de evitar que se reclame al dragón o para aumentar el valor de ataque de uno de sus carriles o en la zona del dragón.

- Cuando reclamas el dragón automáticamente lo colocas en el carril que quieras o en tu área de juego (siguiendo las instrucciones del dragón).

### 4- Fase de Acciones:

- Elige una de las siguientes opciones:
  - a. Jugar 1 carta.
  - b. Robar hasta un máximo de 3 cartas.
  - c. Si no tienes cartas para jugar, debes robar 3 cartas obligatoriamente.

### 5- Verificar tamaño de mano:

- Si tienes más de 5 cartas en mano, debes descartar hasta quedarte con 5.

### 6- Fin de turno:

- Una vez realizados todos los pasos es el fin del turno.

## Acciones disponibles

### 1- Jugar una carta

- Juega una carta de tu mano en un carril de tu lado del Campo de batalla puede jugarse boca arriba o boca abajo.

#### 1.1 - Carta boca arriba

- Solo puede jugarse en un carril que coincida con el símbolo
- (🔥🗡️🛡️) de la torre indicado en la carta.
- Se resuelve el efecto activo (el texto del cuadro inferior).



- Los textos superiores (Pasivo o Inicio de turno) solo están activos mientras la carta permanezca boca arriba y a partir del siguiente turno.

## 1.2 - Carta boca abajo

- Puede jugarse en cualquier carril, sin importar el símbolo de la torre.

## 2 - Robar

- Robas hasta 3 cartas de tu mazo.
- Si no tienes suficientes cartas en el mazo, roba las que puedas, baraja tu pila de descarte y forma un nuevo mazo para completar tu robo.
- No puedes robar si ya tienes 5 o más cartas en mano.

## Ejemplo de destrucción de una torre

Durante la fase de “**Verificación de torre**”, si cumples los requisitos, debes destruir esa torre

### IMPORTANTE

Tu oponente puede jugar como reacción 1 y solo 1 carta que tenga un escudo (🛡️) en ella y aplicar sus efectos, esta carta no cuenta como un turno sino como una acción extra para intentar evitar la destrucción de su torre.

### Para destruir una torre, necesitas tener:

- Igual o superior valor de ataque que la integridad de la torre en ese carril.
- Tu valor de ataque debe ser mayor al de tu oponente en el mismo carril.

### Cuando destruyes una torre:

- Descarta todas las cartas de ese carril en ambos lados del campo, enviándolas a sus respectivas pilas de descarte (**excepto los dragones que haya en ese carril**).
- Voltea la carta de Torre de ese carril al lado “**Destruída**”.

### Dorso de las torres



### IMPORTANTE

Solo puedes destruir una torre por turno, incluso si cumples los requisitos en varias.

## Condición de Victoria

- El primer jugador que destruya dos torres gana la partida.

## Reglas Detalladas

### Cobertura de Cartas (protegida/no protegida)

- Cuando se juega una carta en un carril o en la zona del dragón que ya contiene otras cartas, la nueva carta “**cubre**” a la anterior.
- Siempre debe quedar visible el valor de ataque y el texto superior de las cartas protegidas, de ahora en más las cartas que tienen otra carta sobre ellas las llamaremos “**PROTEGIDAS**”.



- La última carta colocada (**la que queda más alejada de la torre o el dragón**) es la carta **no protegida**.
- Solo las cartas **no protegidas** pueden ser manipuladas o afectadas, a menos que una habilidad especifique que afecta “**cartas protegidas**” o “**todas las cartas**” (**en ese caso, sí puede hacerlo**).

### Efectos y Resolución

- Cuando un texto activo entra en juego (**al jugar una carta boca arriba, voltearla o desprotegerla**), ese texto se resuelve inmediatamente, interrumpiendo cualquier otro efecto en curso.
- Si al desproteger una carta la habilidad activa no puede efectuarse, se deberá voltear esa carta.
- Los efectos se resuelven en orden “**último en entrar, primero en resolverse**” (**último efecto activado, primero en aplicarse**).
- Si varios efectos se activan al mismo tiempo, el jugador en turno elige el orden de resolución.
- Una carta protegida, volteada o descartada pierde todos sus efectos activos.

### IMPORTANTE

Los efectos en las cartas pueden anular o alterar las reglas del juego. Las cartas siempre tienen prioridad sobre el reglamento.

## Anatomía de una carta

Icono de torre ①

Poder de ataque ②

Nombre de la carta ③

Habilidad Pasiva/Inicio de Turno ④

Imagen del Campeón ⑤

Habilidad al jugar boca arriba ⑥

Escudo de reacción ⑦

### Cartas de Campeones



### Cartas de Minions



### Cartas de Dragones



Integridad del dragón ⑧

Flecha del orden de turno ⑨

### Cartas de Torres



⑩ Integridad de la torre

⑪ Tipo de torre

⑫ Dorso, Torre destruida

### Información Pública y Privada

- Las cartas boca arriba en el Área de juego, la zona del dragón, las pilas de descarte y la cantidad de cartas en mano o mazo son información pública.
- Un jugador puede mirar las cartas boca abajo en su propia Área de juego, pero no las del oponente.
- Cuando una carta se descarta o elimina, se coloca boca arriba en la pila de descarte de su dueño.

## Cambio de Propiedad

- Si una carta cambia de dueño, permanece bajo esa nueva propiedad hasta el final de la partida, a menos que otro efecto indique lo contrario.

## Reiniciar el Mazo

- Si necesitas robar cartas y tu mazo está vacío baraja tu pila de descarte para formar un nuevo mazo.
- Solo la acción de robar cartas activa este reinicio.
- Si tu mazo está vacío, no puedes resolver efectos que requieran mirar o manipular cartas del mazo de robo.

## Glosario de Términos

- **Cambiar:** Traslada una carta a otro carril del mismo jugador.
- **Campo de batalla:** Zona central de juego compuesta por tres líneas.
- **Carril:** Cada una de las tres áreas de juego que conectan las torres enfrentadas de ambos jugadores.
- **Descartar:** Mueve una carta del campo o la mano a la pila de descarte.
- **Descarte:** Lugar donde van las cartas descartadas. Se baraja para formar un nuevo mazo cuando sea necesario.
- **Destruir:** Eliminar todas las cartas de un carril y voltear la torre correspondiente al lado “**Destruída**”.
- **Escudo de Reacción** (🛡️): Las cartas con escudo no cuenta como un turno sino como una acción extra para intentar evitar la destrucción de su torre.
- **Minion:** Guerreros generales en dos mazos de color rojo o verde.
- **No protegida:** La última carta jugada en los carriles o en la zona del dragón. La que queda más lejos de la torre o del dragón.
- **Protegida:** Una carta protegida tiene otra encima.
- **Reclamar:** Obtener el dragón.
- **Restaurar:** Devuelve una carta del campo o del descarte a la mano de su dueño.
- **Revelar:** Muestra una carta o información privada sin aplicar efectos, luego la devuelve a su estado anterior.
- **Robar:** Como acción, robar hasta 3 cartas de tu mazo.
- **Tamaño de mano:** Límite máximo de 5 cartas en la mano; si se supera, se descarta hasta llegar a 5.
- **Torre:** Carta principal que define en qué línea pueden jugarse las cartas correspondientes.
- **Voltear:** Cambia una carta de boca arriba a boca abajo, o viceversa.
- **Zona de dragón:** Lugar donde puedes reclamar a los dragones.
- **los dragones no se eliminan, voltean o cambian de carril a menos que la habilidad propia de un dragón lo indique y no pueden ser objetivos de habilidades de cartas.**

## Créditos

**Diseño original:** Sebastián Castillo y Richard Veleda

**Desarrollo adicional y tests:** Karen Pérez y Carlos Caballero

**Diseño gráfico:** Richard Veleda

**Arte conceptual:** Richard Veleda

**Ilustraciones:** Sebastián Castillo y Richard Veleda

## Agradecimientos especiales:

El juego que tienes en tus manos es el resultado de incontables horas de trabajo, pasión y, sobre todo, colaboración.

Este proyecto no habría sido posible sin el apoyo, la paciencia y la brillantez de muchas personas a las que queremos dedicar un agradecimiento especial, a todos ellos GRACIAS!

Y finalmente Gracias a ti, jugador, por abrir esta caja y disponerse a vivir la aventura que hemos creado. Los juegos solo cobran vida cuando se juegan, y estamos honrados de que hayas elegido el nuestro.

¡Esperamos que lo disfrutes tanto como nosotros disfrutamos creándolo!

