

JUEGO DE CARTAS SAINT SEIYA

REGLAMENTO OFICIAL DE JUEGO

REVISTA ZENKU

GRUPO DE TRABAJO DAIGAKU MANGA UN

BOGOTÁ DC.

MAYO DE 2003

TABLA DE CONTENIDO

JUEGO DE CARTAS SAINT SEIYA	3
REGLAMENTO ACTUALIZADO	3
1. MECANISMO GENERAL DEL JUEGO	3
2. MECANISMO GENERAL DE BATALLA	6
3. SEGUNDO SISTEMA DE JUEGO.....	7
4. CARTAS QUE PUEDEN PROTEGER O ABSORBER DAÑO.....	8
5. USO DE LOS CABALLEROS DORADOS	8
6. USO DE LAS CARTAS ESPECIALES DE ARMAMENTO (CEAO).....	9
7. USO DE LAS CARTAS DE DIVINIDAD (CED).....	10
8. ACTUALIZACION Y AMPLIACIÓN DEL REGLAMENTO	11

JUEGO DE CARTAS SAINT SEIYA

REGLAMENTO ACTUALIZADO

Ultima Actualización: Septiembre 18 de 2003 Versión 2.3

-----Nuevo-----

1-Sistema alterno de juego (numeral 3)

Grupo de Trabajo Daigaku Manga UN

1. MECANISMO GENERAL DEL JUEGO

1.1. En torneos oficiales realizados por Daigaku Manga UN, el objetivo del juego será eliminar al menos tres (3) cartas del rival; sin embargo, en batallas aficionadas, se podrá acordar con el rival el número de cartas a derrotar.

1.2. Campo de Juego: El campo de juego está formado por cuatro (4) zonas para cada jugador, los cuales son:

- Línea de Batalla (LB): Zona en la que se pelea directamente. Allí cada carta puede realizar dos turnos de movimiento, uno físico y uno mental, los cuales se usan según las características propias de cada personaje.
- Línea de Cartas Especiales (LCE): En este lugar se colocan todas las cartas especiales para posteriormente usarlas como apoyo de las cartas de personaje.
- El Yomotsu (Y-Cementerio): Zona donde reposan las cartas ya derrotadas. Las cartas aquí colocadas sólo podrán volver al campo una vez por juego por medio de la resurrección.
- Zona de Castigo (ZC); Allí se colocan las cartas que hayan sido afectadas por poderes que envíen a otra dimensión, como la Telequinesis (Tq) o el Another Dimension. De igual forma, cuando un jugador infrinja una regla del juego, la carta con la que cometió la falta será castigada en esta zona durante un turno. Las cartas especiales, una vez usadas, se colocan también en esta zona.

Asimismo, existe la zona dedicada al mazo de cartas de cada jugador.. La siguiente gráfica ilustra la disposición general típica del campo de juego:

YOMOTSU (2)	ZONA DE CASTIGO (2)
LINEA DE CARTAS DE CAMBIO DE SAGA (LCS) (2)	
LINEA DE CARTAS ESPECIALES (LCE)	
LINEA DE CARTAS DE BATALLA (LB)	
LINEA DE CARTAS DE BATALLA (LB)	
LINEA DE CARTAS ESPECIALES (LCE)	
LINEA DE CARTAS DE CAMBIO DE SAGA (LCS) (1)	
ZONA DE CASTIGO (1)	YOMOTSU (1)

ESQUEMA BÁSICO DEL CAMPO DE JUEGO

- El diseño oficial del campo de juego aparecerá en posteriores entregas de las cartas de juego. -

1.3. Comienzo: Se puede partir de un mazo con un número ilimitado de cartas, pero nunca menor a 12; en torneos oficiales, no podrá ser mayor a 40.

1.4. Dados: se juega con dos dados comunes de seis caras.

1.5. Inicio del Juego: Cada oponente baraja las cartas de su rival y se las entrega boca abajo. Los jugadores escogen las primeras 6 cartas de su mazo y de acuerdo a los territorios que tenga en sus cartas (las letras encerradas en una estrella), elige cuál de ellos le convendrá para jugar. A continuación, se juegan los dados y quien gana impone el territorio (saga) que le convenga. Para tal efecto, existen las siguientes sagas a escoger:

- Torneo Galáctico (T)
- Santuario (S)
- Asgard (A)

- Poseidón (P)
- Hades (H)

Todas las cartas que jueguen en su saga, gozan de un aumento de 500 en todas sus características menos en sus HP. En adelante se añadirán más sagas para poder escoger según las cartas que seguirán apareciendo.

Si uno jugador posee una carta de cambio de saga (CCS) deberá colocarla previamente, boca abajo, en LCE para poder usarla posteriormente y así cambiar la saga para favorecer sus cartas.

Finalmente, el juego queda iniciado cuando cada jugador coloque una (1) carta boca abajo sobre la LB. Si al inicio se tienen ya cartas especiales, éstas deberán colocarse sobre la LCE para poder ser usadas posteriormente. (El jugador puede elegir colocar las CE más tarde durante el juego, pero no podrán ser usadas hasta un turno luego de haberlas colocado en el campo sobre la LCE). Las cartas al inicio deben estar todas boca abajo.

1.6. Tipos de cartas: En el Juego de cartas Saint Seiya, existen varios tipos de éstas a usarse, los cuales son:

- Cartas de Personaje (CP)
- Cartas Especiales Divinas (CED)
- Cartas Especiales de Armamento (CEAo)
- Cartas Especiales de Armadura (CEAa)
- Cartas Especiales de Poder (CEP)

En versiones posteriores aparecerán reglamentados otros tipos de cartas. Las cartas especiales sólo se usarán para apoyar a las cartas de personaje, nunca para atacar directamente.

2. MECANISMO GENERAL DE BATALLA

2.1. Inicio de la Batalla: El jugador que pierde la saga arranca la pelea, volteando boca arriba la CP antes colocada, lo que obliga al contrario a voltear su carta también. En este momento, el jugador puede anunciar el ataque a realizar, sea físico (AF) o mental (AM), luego de lo cual juega los dados para hacer efectivo o no dicho ataque anunciado.

2.2. Forma de ataque: Siempre se sortean los ataques con los dados. Quien ataca lanza sus dados, y lo mismo quien va a ser agredido. Quien saca el mayor número será el que infrinja daño a su oponente.

En caso de ganar el atacante, podrá realizar un AFN (Ataque físico normal), especial (AFE) o un ataque mental (AM).

2.3. AFN: El poder de este ataque está representado por la cifra de ataque que aparece en la CP más el puntaje obtenido con los dados: Por ejemplo, al tener un ataque de 1800 del Fénix más un puntaje de dados de 6, se suma $1800 + (6 \times 100) = 1800 + 600 = 2400$.

AFE: Este ataque consiste en usar alguna de los AFE que aparecen en la CP debajo del tipo de personaje, sea caballero de oro, plata, bronce, general, sapuris, etc. Estos ataques permiten añadir efectos especiales al ataque, los cuales se limitan a defenderse, quitar más o técnicas de curación. Se pueden usar las veces que se quiera.

Por ejemplo, si en el caso anterior el Fénix hubiera usado el puño fantasma, entonces agregaría 200 a la cuenta de daño a costa de gastar 200 de su cosmo.

Para saber cuanto daño aplica y cuanto cosmo gasta cada AFE de cada personaje, revisar la tabla que aparece al final de este reglamento.

Sólo hasta utilizar todas las AFE del personaje, podrá usarse una (1) las tres técnicas finales (TF):

- Explosión del cosmo (EC): Consiste en sacrificar una carta propia junto con la del oponente. Se podrá usar sólo al ganar dos de tres lanzamientos de dados. Funciona una sola vez por jugador y por juego. Si se falla al tratar de usar esta técnica, se reduce el número de HP a la mitad.

- Última Técnica de la Constelación (UTC): Es la técnica más poderosa que puede realizar un caballero no dorado, y en general, del santuario, y sólo funciona una vez por juego. Tan sólo con ganar la tirada de ataque, se puede usar. Al acertar, se logra derrotar hasta un máximo tres cartas en la LB del rival si se obtiene 9 o más en los dados, pero si se obtiene menos de 9, se infringe un daño de 1000 HP a todas las cartas afectadas. Para realizar esta técnica se requiere:
 - Tener la CE del Séptimo Sentido.
 - Tener la carta de armadura dorada o carta de la divinidad correspondiente.
- Ataque Combinado (AC): Consiste en sumar el ataque de dos cartas para aumentar el daño a infringir. Funciona una vez por carta y turno, lo que implica que al tener tres cartas en LB, puede haber hasta tres parejas para hacer AC en un juego.

3. SEGUNDO SISTEMA DE JUEGO

- 3.1. Inicio del juego: Se sortea la saga y se comienza el juego normalmente según lo ya explicado, pero colocando tres cartas en LB por cada jugador.
- 3.2. Forma de ataque: Al lanzar los dados, quien gana infringe daño según la cantidad obtenida, pero quien pierde añade lo que haya obtenido en lance a sus puntos de defensa. Ejemplo: Si uno jugador obtiene 11 y el otro 5, entonces el daño será de $(1100+1200 - \text{Argor}) - (500+1500 - \text{SHUN})$
- 3.3. Después del ataque, la mitad del ataque efectivo se resta a los puntos de defensa de quien recibe el ataque. Por ejemplo, en el ejercicio anterior, Shun recibe un ataque de 300 $(2300-2000)$ y también disminuye su defensa en 150 $(300/2)$, es decir, su defensa pasa de 1500 a 1350. Esto es válido para todos los turnos de ataque.
- 3.4. Se juega con la posibilidad de que la carta ganadora de turno de ataque elija a cuál de las cartas rivales desea atacar. No existen parejas fijas para atacar.

- 3.5. En cualquier momento, se puede cambiar una carta que esté en LB por otra de carta de la mano, sin restricción alguna.
- 3.6. **El juego termina cuando un participante permite que una de sus cartas sea derrotada**, habiendo agotado ya las posibilidades de resurrección o curación.

4. CARTAS QUE PUEDEN PROTEGER O ABSORBER DAÑO

El listado de CE aparece a continuación (que se usan según el CP y pueden proteger o absorber daño):

- Santuario: Atenía diosa de la tierra Los doce Caballeros dorados
- Asgard: Hilda de Polaris , Odín dios de asgard
- Poseidón: Julián Solo/Poseidón
- Guerreros de la corona del sol: Abel/ Febo Apolo – dios del sol –
- Demonios de lucifer: Lucifer – señor de la maldad
- Guerreros resucitados de Eris: Eris diosa de la discordia
- Espectros de hades: Hades dios del inframundo, Pandora, Thanatos dios de la muerte, Hypnos dios del sueño.
- Guerreros Azules: Alexer

5. USO DE LOS CABALLEROS DORADOS

- 5.1. Ataque: Los caballeros dorados no utilizan la carta del séptimo sentido, pues ya lo han alcanzado, por lo cual sólo usan la carta del octavo sentido (Arayashiki).

- 5.2. **Exclamación de Atenea:** Al poseer tres cartas de CABALLERO DORADO, se puede ejecutar el último ataque de los CD, la cual derrota inmediatamente al enemigo. Al usarla, las tres cartas que la invoquen quedan inhabilitadas para atacar durante los *siguientes* tres turnos; el turno de la exclamación NO cuenta. Como mínimo, una de las tres cartas de CD a usar DEBE estar en LB. Una exclamación de Athena SOLO puede contrarrestarse con otra exclamación, en cuyo caso ambos jugadores pierden TODAS SUS CARTAS en LB y debe reiniciarse el juego en otra saga diferente colocando nuevas cartas.
- 5.3. Al usar un CD para absorber daño, simplemente se hace efectivo el daño a recibir para proteger una carta y se consume el turno de ataque del CD.

6. USO DE LAS CARTAS ESPECIALES DE ARMAMENTO (CEAO)

6.1. Tipos de CEAO

- 6.1.1. Armas de la armadura de Libra (12 cartas)
- 6.1.2. Lanzas especiales: Lanza de Poseidón, Espada de Hades, Lanza Krishna, Espada de Odín (Bablunga).
- 6.1.3. Objetos especiales: Anillo de los Nibelungos, Báculo de Hilda
- 6.1.4. Cartas de poder: cartas de recuerdo, cartas de maestro, cartas de séptimo y octavo sentido.

6.2. Uso

- 6.2.1. Las CEAO deben estar en LCE antes de ser usadas. Solamente sirven una vez POR JUEGO.
- 6.2.2. Las armas de la armadura de libra se pueden utilizar sólo teniendo la carta del caballero dorado de libra. En tal caso, el arma añade 2000 a los puntos de ataque. SOLO pueden ser usadas por los CABALLEROS DEL SANTUARIO.

- 6.2.3. Las lanzas especiales añaden 2000 a los puntos de ataque, y sólo pueden ser usadas por los guerreros de la saga que corresponda.
- 6.2.4. Las cartas de poder aumentan 1000 puntos de ataque y 2000 puntos de cosmo. Solamente aplica para aquellos caballeros que se sabe poseen la habilidad de hacerlo.
- 6.2.5. La carta del séptimo sentido permite alcanzar el nivel de un caballero dorado, por lo que todas las estadísticas se restauran y aumentan en 2000 puntos. Esta carta es necesaria para que un caballero NO dorado pueda utilizar la exclamación de atenea. Sólo se puede aplicar al haber usado las tres habilidades físicas de una carta.. Se puede usar cuantas veces se quiera en distintas cartas.

7. USO DE LAS CARTAS DE DIVINIDAD (CED)

- 7.1. Estas cartas se pueden usar de tres formas: Para resucitar, para proteger, para conferir gran poder.
- 7.2. Al resucitar, la carta especial de divinidad (CED) permite retornar una carta desde el cementerio. Funciona SOLO una vez por juego.
- 7.3. Al proteger, la CED permite evitar cualquier tipo de daño sobre una carta. Se usa SOLO UNA VEZ por juego.
- 7.4. Al conferir poder, la CED permite aumentar las características de una carta al nivel de octavo sentido, es decir, aumenta TODAS sus características en 3000 puntos.

8. ACTUALIZACION Y AMPLIACIÓN DEL REGLAMENTO

8.1. El presente reglamento tendrá actualizaciones semestrales, a partir del primero de Enero de 2004.

9. CREDITOS

El presenta reglamento ha sido elaborado con la colaboración de las siguientes personas:

- Julio Alberto Clavijo (Reglamento original; maestro de reglamento y modificaciones) – kyo_kusanagi_real@geomundos.com - kyo_kusanagi_real@hotmail.com -
- David Gustavo Angulo Mayorga (maestro de reglamento y modificaciones) – yusuke@uol.com.co -
- Giovanni García Buitrago (Asesor de modificaciones y concepto) - the_thief_lock@hotmail.com -
- Josué Itsman Clavijo (Asesor OFICIAL de concepto y estructura Saint Seiya) – keiichi@geomundos.com
- Juan Pablo Ramírez Cruz (Asesor OFICIAL de concepto y estructura Saint Seiya) – shigoi@hotmail.com -
- Grupo de trabajo Daigaku Manga UN (Idea original)

Cualquier sugerencia será bien recibida en las direcciones electrónicas de los anteriormente relacionados.

**GRUPO DE TRABAJO DAIGAKU MANGA UN
FIN DEL DOCUMENTO**