

# TASH-KALAR

## REGLAS COMPLETAS

### DESARROLLO DE LA PARTIDA

- × La partida se desarrolla a través de una serie de turnos, que comienzan por el jugador inicial y prosiguen en sentido horario.
- × Cada turno se compone de 2 acciones. Excepción: el jugador inicial solo tiene 1 acción en su primer turno.
- × Acciones disponibles:
  - Colocar 1 ficha básica de tu color en cualquier casilla vacía.
    - Falta de fichas: si no te quedan fichas básicas, inicia la acción cogiendo una de tus fichas básicas o heroicas del tablero. Luego, colócala por su cara básica.
  - Invocar a una criatura (ver reverso de la hoja).
  - Descartar 1 criatura robada de tu mazo. Si lo haces, también puedes devolver una o más cartas de tu mazo a la parte inferior de sus respectivos mazos. Esta acción solo puede usarse 1 vez por turno.

– En una partida por equipos, las cartas que devuelves a la parte inferior de tu mazo se colocan en posición horizontal. Endereza las cartas que sean necesarias para que solo haya 6 cartas tumbadas en la parte inferior del mazo. EQUIPOS

- × Las acciones se pueden realizar en cualquier orden. Solo puedes realizar 1 acción de descarte por turno, pero es posible colocar más de una ficha o invocar a más de una criatura. Es obligatorio usar todas tus acciones.
- × Puedes provocar un estallido (ver reverso de la hoja) antes o después de cualquier acción. Los estallidos no requieren usar acciones.
- × Puedes ceder el control del turno a tu compañero antes de realizar una acción o mientras resuelves los efectos de una carta. EQUIPOS
  - Entrégale las leyendas que tengas en la mano.
  - Tu compañero termina de resolver cualquier efecto en activo.
  - Tu compañero debe agotar tus acciones colocando fichas básicas en el tablero (no puede invocar a criaturas, descartarse ni provocar estallidos en tu turno).
  - Cuando tu compañero haya agotado tus acciones, tendrás que concluir tu turno (actualiza la puntuación, roba cartas, etc.). Atención: en estos momentos ya no podrás provocar un estallido.
- × Al final de tu turno, puedes reclamar una de las misiones actuales si cumples los requisitos. ÉLITE
  - Si lo haces, sustituye la misión reclamada por la carta con la siguiente misión y revela la próxima carta.
  - Si 3 de las 4 misiones al descubierto son del mismo tipo, coloca la siguiente misión en la parte inferior del mazo y revela la siguiente carta. Repite el proceso hasta que obtengas 1 carta de misión de distinto tipo.
- × Deja junto al tablero todas las fichas enemigas que destruyas en tu turno. DUELO
- × Al final del turno, añade al marcador los puntos que te conceden las fichas que has destruido (2 por ficha legendaria, 1 por ficha heroica y 1 por cada pareja de fichas básicas).
  - No consigues puntos por las fichas de tu color que hayas destruido ni por una ficha básica desaparejada.
- × Consigues 1 punto cada vez que invocas a una leyenda (mejorar una ficha heroica no se considera "invocar a una leyenda").
- × Deja junto al tablero todas las fichas enemigas que destruyas en tu turno. MELÉ
- × Al final del turno, añade al marcador los puntos que te conceden las fichas que has destruido (2 por ficha legendaria, 1 por ficha heroica y 1 por cada pareja de fichas básicas).
  - No consigues puntos por las fichas de tu color que hayas destruido.
  - Si tienes 2 o 3 fichas básicas desaparejadas (cada una de un color), puedes escoger una de ellas y añadir al marcador 1 punto de dicho color.
- × Consigues 1 punto de un color a tu elección cada vez que invocas a una leyenda (mejorar una ficha heroica no se considera "invocar a una leyenda").
- × El turno concluye cuando robas las cartas necesarias para volver a tener 3 criaturas de tu mazo, 2 leyendas y 1 estallido.
  - En una partida por equipos, en lugar de robar cartas de leyenda, entrega las leyendas que tengas a tu compañero y roba las cartas necesarias para volver a tener 3 criaturas de tu mazo y 1 estallido. Tu compañero robará las cartas de leyenda necesarias para volver a tener 2 criaturas legendarias en la mano. EQUIPOS
  - Si las cartas de estallido o de leyenda se agotan, baraja la pila de descarte adecuada para crear un nuevo mazo.
  - Si robas la última carta de tu mazo, puede que acabes con menos de 3 criaturas en la mano. En caso de que esto ocurra, no formes un nuevo mazo con la pila de descarte.

– En una partida por equipos, en lugar de robar cartas de leyenda, entrega las leyendas que tengas a tu compañero y roba las cartas necesarias para volver a tener 3 criaturas de tu mazo y 1 estallido. Tu compañero robará las cartas de leyenda necesarias para volver a tener 2 criaturas legendarias en la mano. EQUIPOS

- Si las cartas de estallido o de leyenda se agotan, baraja la pila de descarte adecuada para crear un nuevo mazo.
- Si robas la última carta de tu mazo, puede que acabes con menos de 3 criaturas en la mano. En caso de que esto ocurra, no formes un nuevo mazo con la pila de descarte.

### FIN DE LA PARTIDA

- × El final de la partida se desencadena cuando un jugador roba la última carta de su mazo.
  - En una partida por equipos, el final de la partida se desencadena cuando un jugador roba la última carta enderezada de su mazo. Si la partida así lo requiere, también es posible robar cartas en posición horizontal. EQUIPOS
- × El final de la partida también se desencadena cuando un jugador tiene un mínimo de 9 puntos al final de cualquier turno. ÉLITE
  - Cuenta los puntos por las misiones reclamadas (de manera individual o por equipos) y añade 1 punto por cada ficha legendaria de tu color que haya en el tablero sin importar que haya sido invocada o mejorada.

**ÉLITE** Variante de élite: para 2 jugadores o equipos. Consigues puntos por las misiones reclamadas y las fichas legendarias que tengas en el tablero al final de la partida.

**DUELO** Duelo a muerte: para 2 jugadores o equipos. No hay misiones. Consigues puntos por las fichas enemigas que destruyas, las invocaciones legendarias que realices y los estallidos mágicos que provoques tu rival.

**MELÉ** Melé a muerte: para 3 o 4 jugadores. No hay misiones. Consigues puntos de un determinado color por las fichas que destruyas y por ser el objetivo de un estallido mágico. Consigues puntos de un color a tu elección por invocar criaturas legendarias. La puntuación final se determina en base al color con el que has conseguido menos puntos. Puedes usar fichas enemigas para invocar a tus criaturas (1 vez por partida en cada color).

**EQUIPOS** Partida por equipos: podéis jugar a la variante de élite o enfrentaros en un duelo a muerte por parejas. Cada equipo comparte un juego de fichas del mismo color. Cada jugador tiene su propio mazo, con las 6 cartas inferiores en posición horizontal. El final de la partida se desencadena cuando alguien roba la última carta enderezada de su mazo. Cada pareja comparte 2 leyendas y puede ceder el control del turno a su compañero.

### PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

× Coloca el tablero en el centro de la mesa. La variante de élite emplea la cara con las casillas centrales sombreadas; los duelos y las melés a muerte, la cara contraria.

**EQUIPOS** • Los miembros de un mismo equipo deberían sentarse en lados opuestos del tablero.

× Baraja por separado el mazo de estallidos y el mazo de leyendas. Colócalos junto al tablero.

× Cada jugador escoge un color y recibe las cartas y las fichas correspondientes.

**EQUIPOS** • Los miembros de un mismo equipo emplean mazos diferentes, pero comparten sus fichas.

× Cada jugador baraja su mazo.

**EQUIPOS** • En una partida por equipos, cada jugador coloca las 6 cartas inferiores de su mazo en posición horizontal.

× Escoged al jugador inicial.

× Cada jugador roba 3 criaturas de su mazo, 2 leyendas y 1 estallido.

**EQUIPOS** • En una partida por equipos, cada pareja comparte sus leyendas. El miembro de la pareja que juegue primero roba 2 cartas de leyenda. Su compañero no roba leyendas.

**ÉLITE** × Prepara el tablero de misiones y revela las 3 misiones actuales siguiendo estos pasos:

• Baraja las misiones y roba las cartas superiores de una en una.

• Si aparece una misión avanzada , descártala y sigue robando cartas hasta que tengas 3 cartas de misión básica en el tablero.

• Si la tercera misión es del mismo tipo que la otras dos (comprobar esquina superior izquierda), descártala y sigue robando cartas hasta que obtengas 1 carta de misión básica de distinto tipo.


• Recupera las cartas de misión que hayas descartado durante la preparación y vuelve a barajarlas en su mazo.

× Revela la primera carta del mazo de misiones y déjala en la parte superior del mismo. Está será vuestra siguiente misión.

• Si 3 de las 4 misiones al descubierto son del mismo tipo, coloca la siguiente misión en la parte inferior del mazo y revela la siguiente carta. Repite el proceso hasta que obtengas 1 carta de misión de distinto tipo.


× La partida comienza sin fichas en el tablero.

**DUELO** × Prepara el tablero de puntuación para duelos. Cada jugador (o equipo) coloca una ficha de su color en la casilla 0 de la escala, con la cara básica mirando hacia arriba.

× El segundo jugador (o cuarto en un duelo por equipos) coloca 1 ficha de cada color en el tablero, cada una de ellas en una casilla diferente con el símbolo .

**MELÉ** × Cada jugador recibe el tablero de puntuación de su color.

× Cada jugador recibe 1 ficha de cada oponente y las coloca en la casilla 0 de su tablero de puntuación, con la cara heroica mirando hacia arriba.

× La persona a la derecha del jugador inicial coloca 1 ficha básica de cada color en el tablero, cada una de ellas en una casilla diferente con el símbolo . En partidas de 3 jugadores, se coloca 1 ficha por jugador. En partidas de 4 jugadores, solo se colocan las fichas del primer, tercer y cuarto jugador.

DUELO	×	El final de la partida también se desencadena cuando un jugador tiene un mínimo de 18 puntos.
MELÉ	×	El final de la partida también se desencadena cuando un jugador tiene determinado número de puntos de un color: 12 o más en una partida de 4 jugadores, 10 o más en una partida de 3 jugadores.
	×	Una vez concluido el turno que precipita el final de la partida, cada jugador realiza un último turno y la partida concluye.
	×	En una partida con 2 jugadores o equipos, una de las partes puede rendirse en cualquier momento para ceder la victoria a su rival. Esta opción no está disponible en caso de enfrentarse en una melé a muerte.
ÉLITE	×	El jugador o equipo con la puntuación más alta gana. Para calcular la puntuación, cada una de las partes debe sumar los puntos que ha obtenido por sus misiones reclamadas y añadir 1 punto por cada ficha legendaria de su color que haya en el tablero.
DUELO	×	El jugador o equipo con la puntuación más alta gana.
MELÉ	×	La puntuación de cada jugador se determina según el color con el que haya conseguido menos puntos. El jugador que tenga un valor más alto en el color de su puntuación más baja será el ganador.

- En caso de empate, se compara la puntuación del segundo color con el que se hayan conseguido menos puntos. Si el empate persiste en una partida de 4 jugadores, el color restante también deberá tenerse en cuenta.

- ×
- Si el empate persiste, las condiciones de desempate se aplicarán en este orden: 1) cantidad de fichas mejoradas en el tablero y 2) cantidad total de fichas en el tablero.
- En caso de que siga sin haber un único ganador, el empate se considera irresoluble.

## INVOCAR A UNA CRIATURA

- ×
- Para invocar a una criatura debes usar 1 acción y seguir estos pasos:
  - Deja la carta que quieres invocar sobre la mesa.
  - Muestra que tus fichas reproducen su patrón en el tablero.
    - El patrón puede espejarse, así como girarse 90, 180 o 270 grados.
    - Las fichas empleadas para invocar a la criatura pueden ser del mismo rango o de un rango superior a las ilustradas en el patrón de la carta.
    - Las casillas vacías no tienen relevancia a la hora de reproducir el patrón.
  - Coloca 1 ficha del rango indicado (esquina superior izquierda de la carta) en la casilla del tablero correspondiente a la casilla con bordes blancos del patrón.
    - Esta casilla puede estar vacía, a no ser que el patrón indique que debe contener una ficha de tu color.
    - Si la casilla está ocupada por una ficha del mismo rango o de un rango inferior a la ficha invocada, esta última la destruye y ocupa su lugar.
    - Si la casilla está ocupada por una ficha de mayor rango que la ficha invocada, deberás cancelar la invocación y realizar otra acción en su lugar.
  - Falta de fichas: aunque todas tus fichas de cierto rango estén ya en el tablero, aún puedes invocar a una criatura con ellas. Estas reglas solo se aplican en caso de que te falten fichas.
    - Si la invocación se realiza en una casilla ocupada por una ficha que necesitas (sea necesaria o no para reproducir el patrón), úsala para representar a tu nueva invocación tras colocarla por la cara adecuada.
    - En caso contrario, puedes coger del tablero una ficha que no forme parte del patrón y usarla para representar a tu nueva criatura.
    - Si ninguna de estas opciones está disponible, no podrás invocar a esa criatura.
  - Cuando la nueva ficha entra en el tablero, resuelve los efectos indicados por la carta.
  - A continuación, descarta la carta.

MELÉ	×	Puedes realizar 1 invocación improvisada por cada color enemigo que participe en la melé: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escoge un color enemigo y voltear la ficha correspondiente de tu marcador individual de modo que muestre su cara básica. No podrás volver a usar ese color para realizar una invocación improvisada en lo que queda de partida.</li> <li>• Escoge 1 ficha de ese mismo color que haya en el tablero y úsala para realizar la invocación como si fuera una ficha tuya del mismo rango. Esta ventaja se aplica a una sola criatura y no tiene efecto sobre las que puedan invocarse más adelante.</li> <li>• La ficha enemiga no cambia de color. Pertenecer a tu rival incluso al resolver los efectos de la carta, aunque simultáneamente se considera una ficha utilizada en la invocación.</li> <li>• Solo se puede usar 1 ficha enemiga en cada invocación improvisada.</li> </ul>
------	---	--

## PROVOCAR UN ESTALLIDO MÁGICO

- ×
- Puedes provocar 1 estallido mágico antes o después de cualquier acción que realices en tu turno.
- ×
- Para provocar un estallido mágico, debes cumplir al menos uno de sus requisitos:
  - Cumples el requisito superior si tu rival tiene cierto número de fichas mejoradas más que tú en el tablero (heroicas y legendarias).
  - Cumples el requisito inferior si tu rival tiene cierto número de fichas más que tú en el tablero (en total).
  - En una melé a muerte, escoges el jugador con el que quieres comparar el número de fichas para provocar el estallido.

- ×
- Si cumples el requisito superior, resuelves el efecto superior. Si cumples el requisito inferior, resuelves el efecto inferior. Si cumples ambos requisitos, resuelve primero el efecto superior y luego el inferior.
- ×
- Una vez has resuelto los efectos oportunos de la carta de estallido, descártala.
- ×
- Si provocas un estallido en un duelo a muerte, tu rival consigue 1 punto (independientemente de los requisitos que cumplas).
- ×
- Si provocas un estallido en una melé a muerte, el rival que escoges para comparar el número de fichas consigue 1 punto de tu color (independientemente de los requisitos que cumplas).

## EFFECTOS DE CRIATURAS Y ESTALLIDOS

- ×
- No se pueden realizar acciones ni invocar estallidos hasta resolver plenamente todos los efectos de una carta.
  - Puedes ceder el control del turno a tu compañero mientras resuelves un efecto. En caso de hacerlo, tendrá que terminar de resolverlo antes de agotar tus acciones restantes.
- ×
- Algunas partes del efecto puedes ser opcionales:
  - El verbo "poder" indica que cierta parte del efecto es opcional.
  - La preposición "hasta" también incluye el número 0.
- ×
- A no ser que se especifique lo contrario, todas las partes de un efecto son obligatorias.
- ×
- Si un efecto no se puede resolver completamente, resuelve las partes que sí puedan resolverse.
- ×
- Cuando una carta alude a su propio nombre, hace referencia a la ficha del tablero que representa a la criatura invocada.
- ×
- Terminología:
  - **Obtienes una acción:** dispones de 1 acción adicional este turno. Usar esta acción no forma parte de la resolución del efecto.
  - **Roba 1 carta adicional al final de este turno:** roba primero las cartas habituales de fin de turno y, a continuación, la carta del tipo indicado por el efecto. En turnos posteriores volverás a robar el número de cartas habitual, pero no tendrás que descartarte del posible exceso.
    - Si se trata de una carta de leyenda, tu pareja es quien roba la carta adicional.

- **Ficha mejorada:** ficha heroica o legendaria.
- **Ficha no legendaria:** ficha básica o heroica.
- **Ficha enemiga:** ficha perteneciente a cualquiera de tus rivales.
- **Ficha:** si no se especifica a quién pertenece, el efecto puede aplicarse a las fichas de cualquier jugador.
- **Casilla señalada:** casilla coloreada en el patrón de la carta. Si el texto no hace referencia a ellas, las casillas coloreadas solo sirven a modo de ilustración.
- **Casilla adyacente:** cada una de las 8 casillas que rodean a otra, bien sea de manera vertical/horizontal (ortogonalmente adyacentes) o de manera diagonal (diagonalmente adyacentes). Si la casilla de referencia no está especificada, se asume que es la casilla en la que acaba de invocarse a una criatura.
- **Distancia:** el menor número de movimientos requerido para llegar de una casilla a otra. Las casillas adyacentes están a distancia 1.
- **Movimiento:** los movimientos siempre se realizan a una casilla adyacente. Si la casilla está ocupada, destruye la ficha que se encuentra en ella.
- **Movimiento normal:** este tipo de movimiento puede realizarse a una casilla vacía u ocupada por una ficha de menor rango.
- **Movimiento de combate:** este tipo de movimiento puede realizarse a una casilla vacía u ocupada por una ficha de igual o menor rango.
- **Salto normal y de combate:** los saltos se realizan igual que los movimientos, pero no se limitan a las casillas adyacentes. A no ser que se especifique lo contrario, los saltos pueden realizarse a cualquier casilla del tablero.
- **Colocar:** se resuelve igual que la acción del mismo nombre. Si no hay fichas disponibles del rango y color especificados, este efecto no se puede resolver.
- **Mejorar:** las fichas legendarias no se pueden mejorar. Para mejorar una ficha básica, voltéala. Para mejorar una ficha heroica, sustitúyela por una ficha legendaria. Si no quedan, la ficha heroica no se puede mejorar.
- **Degradar:** las fichas básicas no se pueden degradar. Para degradar una ficha heroica, voltéala. Para degradar una ficha legendaria, sustitúyela por una ficha heroica. Si no quedan, la ficha no se puede degradar.
- **Destruir:** para destruir una ficha, retírala del tablero.
- **Transformar:** para transformar una ficha enemiga, sustitúyela por una ficha de tu color de ese mismo rango (a no ser que se especifique lo contrario).

- ×
- Para llevar el registro de las fichas enemigas que has destruido en tu turno, cuenta las fichas destruidas por una invocación, como consecuencia de tus movimientos/saltos y a través de los efectos "destruir" y "transformar". Las fichas mejoradas o degradadas no se consideran destruidas.
- ×
- Cualquier ficha retirada del tablero tiene que devolverse a la reserva del jugador de ese mismo color.

MELÉ	×	En una melé a muerte, escoges el jugador con el que quieres comparar el número de fichas para provocar el estallido.
------	---	--