

MORHAM

Creado por Jefferson940

INTRODUCCIÓN

Este es un juego de cartas TCG, que se compone de 120 cartas con las que los jugadores deberán armar su baraja de exactamente 50 cartas. Existen 3 tipos de cartas:

Cartas de Monstruos



Cartas de Magia



Cartas de Trampa



Todas las cartas contienen: una ilustración gráfica, un Nombre, y un cuadro de texto con 2 efectos.

-Las **Cartas de Monstruo** tienen además, puntos de **Nivel** en el círculo de color naranja, puntos de **Ataque** en el hexágono de color azul, y puntos de **Defensa** en el escudo de color rojo.

-El primer efecto de Las **Cartas de Monstruo** se refiere a un requisito para poder convocarlas de manera **especial** en el juego, ya que normalmente debes tributar uno o más monstruos de menor nivel. El segundo efecto se refiere a la habilidad propia del monstruo.

-Las **Cartas de Magia** y las **Cartas de Trampa**, contienen 2 opciones de efectos, pero solo se podrá usar uno de ellos según elija el poseedor de la carta.

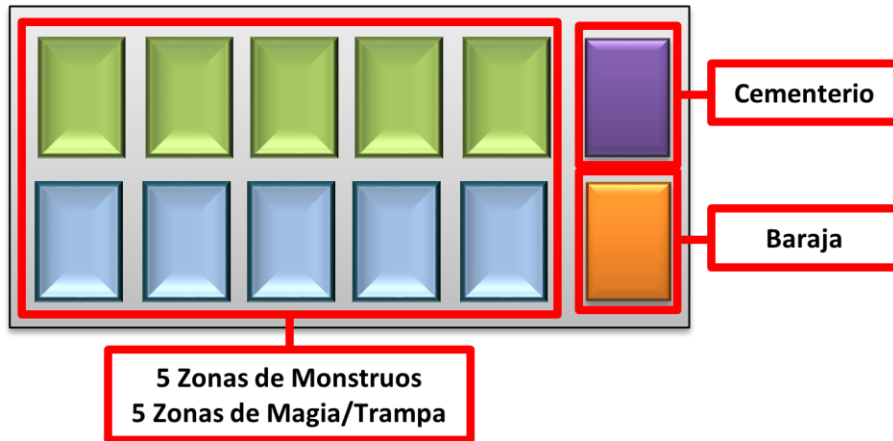
-Recomendación para armar las barajas: **10** Monstruos de **Nivel 1**, **8** Monstruos de **Nivel 2**, **6** Monstruos de **Nivel 3**, **4** Monstruos de **Nivel 4**, **12** Cartas de **Magia**, **12** Cartas de **Trampa**

PREPARACIÓN

Una vez los jugadores cuenten con su baraja de 50 cartas, se podrá iniciar con el juego.

- Cada jugador inicia con 30 puntos de vida, luego revuelve su baraja y la deja a un lado
- Cada jugador toma 5 cartas de la parte superior de su baraja y las lleva a su mano

Nota: No es necesario tener un tablero físico, pero si es importante conocer las zonas de cartas y los límites de cada una de ellas dentro del juego



FASES DEL TURNO

Fase Draw: Al inicio de cada turno, el jugador debe tomar cartas de su baraja hasta tener 6 cartas en su mano

Fase Inicial: Se ejecutan los efectos que puedan ser activados

Fase 1: Se puede convocar monstruos y usar sus efectos, también se puede colocar o activar cartas de magia y de trampa que se deseen y sea posible

Fase de Batalla: Se puede atacar con todos los monstruos que se posean siguiendo las **reglas de batalla**

Fase 2: Se puede convocar monstruos y usar sus efectos, también se puede colocar o activar cartas de magia y de trampa que se deseen y sea posible

Fase final: Se da por terminado el turno

OTRAS REGLAS DE JUEGO

-En tu campo podrás tener hasta 5 **Cartas de Monstruo**, y 5 cartas entre **Magia** y **Trampa**

-Las **Cartas de Magia** se pueden activar desde el campo solo en tu turno, pero las **Cartas de Trampa** se podrán activar desde tu campo en cualquier turno

- Las **Cartas de Trampa** se pueden activar para contrarrestar otras **Cartas de Trampa**, en estos casos los efectos de estas cartas forman una **Cadena** y se activarán desde la última carta activada hasta la primera

-En tu turno podrás cambiar la posición de batalla de todos tus monstruos, pero cada monstruo solo podrá ser cambiado 1 sola vez y solo podrá hacerlo si no ha declarado ataque durante ese turno

-Cuando un jugador se queda sin puntos de vida, o sin cartas en su baraja al iniciar turno, perderá el duelo

REGLAS DE CONVOCACIÓN DE MONSTRUOS

- Se puede hacer 1 convocación normal por turno, y todas las convocaciones especiales que se desee y se pueda
- Al convocar un Monstruo, ya sea normal o especial, se puede colocar en posición de **Ataque** (vertical) o en posición de **Defensa** (horizontal)
- Los monstruos de **Nivel 1** se pueden convocar normalmente
- Los monstruos de **Nivel 2** se convocan ofreciendo como tributo a 1 monstruo de **Nivel 1**
- Los monstruos de **Nivel 3** se convocan ofreciendo como tributo a 1 o más monstruos cuyo nivel sumen 2
- Los monstruos de **Nivel 4** se convocan ofreciendo como tributo a 1 o más monstruos cuyo nivel sumen 3
- Los monstruos se podrán convocar especialmente si se cumplen las condiciones del primer efecto de la carta

REGLAS DE BATALLA

- Si un monstruo está en posición de Ataque, solo valdrán sus puntos de **Ataque**
- Si un monstruo está en posición de Defensa, solo valdrán sus puntos de **Defensa**
- Cada monstruo puede atacar 1 sola vez por turno. Existen excepciones por efectos de cartas
- Cuando inicias la **Fase de Batalla**, tú eliges con cual de tus monstruos atacar y a cual monstruo oponente en posición de **Defensa** estás atacando. Si el oponente no tiene monstruos en posición de **Defensa**, podrás elegir entre atacar sus monstruos en posición de **Ataque** o atacarlo directamente para reducir sus puntos de vida.

- Si al atacar, tu **Ataque** es mayor o igual a la **Defensa** o al **Ataque** del monstruo oponente (según la posición del monstruo objetivo), se resta la diferencia a los puntos de vida del jugador atacado y se envía el monstruo atacado al cementerio
- Si al atacar, tu **Ataque** es igual a la **Defensa** o al **Ataque** del monstruo oponente (según la posición del monstruo objetivo), ambos monstruos serán enviados al cementerio y ningún jugador recibirá daño
- Si al atacar, tu **Ataque** es menor a la **Defensa** o al **Ataque** del monstruo oponente (según la posición del monstruo objetivo), se resta la diferencia a los puntos de vida del jugador atacante y se envía el monstruo atacante al cementerio

CRÉDITOS

Creado y diseñado por **Jefferson940**

Redacción de Reglas por **Jefferson940**

Las imágenes de las cartas son de otros autores, y son usadas únicamente con fines ilustrativos