



## DESCRIPCIÓN

MORIHAM es un juego en el que los jugadores se enfrentan uno a uno en un duelo. Utiliza las más poderosas criaturas a tus servicios, ancestrales hechizos y astutas trampas para derrotar a tu oponente.

El juego se compone de 120 cartas que deben seleccionarse sabiamente para crear una estrategia infalible.

## COMPONENTES

Para jugar una partida de MORIHAM se necesita:

- Una baraja armada previamente con cincuenta cartas de las 120 disponibles.
- Estas reglas.
- El tablero de juego (opcional).

## LAS CARTAS

Hay 3 tipos de cartas: Monstruos, Magias y Trampas. Todas tienen: una Ilustración, un Nombre, y un cuadro de texto con 2 efectos.



- Cartas Monstruos: tienen además, un nivel indicado en la estrella amarilla de la parte superior izquierda. Puntos de ataque y defensa, en los hexágonos azul y rojo, respectivamente, en la parte central derecha de la carta.

El primer efecto de Las Cartas de Monstruo se refiere a un requisito que debe cumplirse para poder convocarlas de manera Especial desde la mano, 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 de Trampa, contienen 2 opciones de efectos, pero solo se podrá usar uno de ellos según elija el poseedor de la carta durante el turno en que la activa.

**Recomendación para armar la baraja:** 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 DEL JUEGO

Una vez los jugadores cuenten con su baraja de 50 cartas, podrán dar inicio a la partida.

- Cada uno inicia con 30 puntos de vida. Luego se revuelven las barajas y se colocan en 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. Para fines ilustrativos, a continuación se muestra el tablero de juego.



### SECUENCIA DEL TURNO

#### **Fase de Robo:**

Al inicio de cada turno, el jugador debe tomar cartas de su baraja hasta completar 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 (se explican más adelante).

**Fase 2:**

Se pueden 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.

### REGLAS DE CAMPO Y ACTIVACIÓN

---

- Cada jugador podrá tener un máximo de 5 cartas de Monstruos y 5 cartas entre Magia y Trampa, en su lado del campo.
- Las Cartas de Magia se pueden activar desde el campo solo durante el turno del jugador, pero las Cartas de Trampa se podrán activar desde su 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.
- El jugador, durante su turno, podrá cambiar la posición de batalla de todos sus Monstruos, pero cada Monstruo solo podrá ser cambiado 1 sola vez y solo podrá hacerlo si no ha declarado ataque durante ese turno.

### REGLAS DE CONVOCACIÓN DE MONSTRUOS

---

- Solo se puede hacer 1 convocación normal por turno. Sin embargo, se pueden hacer todas las convocaciones especiales que se desee y sean posibles.
- 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. O sea, sin cumplir ninguna condición especial.
- Los Monstruos de Nivel 2 se convocan ofreciendo como tributo a 1 Monstruo de Nivel 1.
- Los Monstruos de Nivel 3 o superior se convocan ofreciendo como tributo a 1 o más Monstruos cuyos nivel/niveles sumen una cantidad igual al nivel del Monstruo a convocar menos 1. Así, por ejemplo, para convocar un Monstruo de nivel 4 se necesitarán como tributo uno o más Monstruos que sumen tres en sus niveles.

## 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.
- Durante su **Fase de Batalla**, el jugador elige con cuál de sus Monstruos atacar y a cuál 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 un Monstruo, su 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 un Monstruo, su 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 un Monstruo, su 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.

## TÉRMINOS DE VICTORIA

---

Cuando un jugador se queda sin puntos de vida, o sin cartas en su baraja al inicio de su turno, se declara perdedor.

## CRÉDITOS

---

- Diseño del juego: Oscar Jefferson Restrepo Franco.
- Diseño de plantillas de las cartas: Oscar A. Fernández Payares.
- Diseño del tablero: Oscar A. Fernández payares.
- *Las imágenes usadas son tomadas sin permiso de internet, con fines ilustrativos solamente.*
- **MorihaM – Reglamento (versión 1.2).**



Es una creación de Oscar Jefferson Restrepo Franco, 2016



Oz site  
Print & Play