

OMNICRONO

Descripción

Durante eones, los seres conocidos como Omnicronos se han disputado por controlar los acontecimientos del mundo; algunos por conseguir la conservación de las diferentes especies vivas que lo pueblan, otros por obtener el control absoluto y satisfacer sus deseos egoistas.

Sumérgete en esta eterna lucha y encarna a una de estas poderosas criaturas quienes se enfrentan para conseguir sus metas: dominación o albedrío, tu decides...

Las Cartas

Cada carta de Omnicrono representa un personaje o criatura del universo del juego. Las características y/o atributos de las cartas son las siguientes:

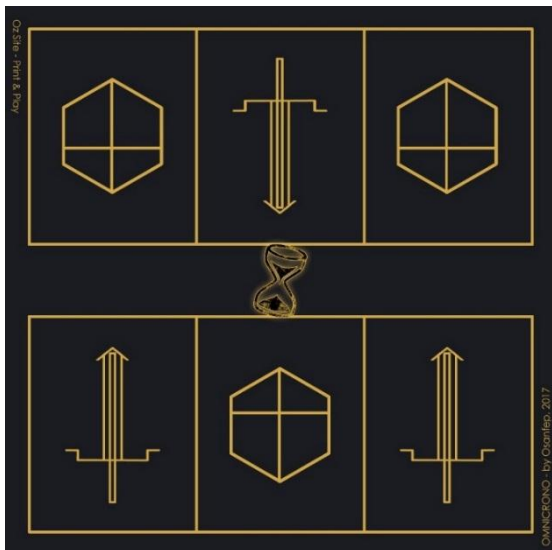


- **Imagen:** una representación gráfica de la criatura o personaje.
- **Nombre:** inmediatamente debajo de la imagen.
- **Elemento & Nivel:** existen cuatro elementos. Proporcionan ciertas ventajas durante la partida. (hay cuatro: AQUA, PYRO, TIERRA & NEUTRO). Hay cinco niveles. Entre mayor sea el nivel, más fuerte es la criatura o personaje.
- **Habilidad:** debajo de Elemento & Nivel. Acciones especiales que permiten manipular una ronda. Para poder usarlas se debe pagar un coste.
- **Texto Épico:** breve historia y, en ocasiones, papel que desempeña la criatura o personaje en el universo del juego.
- **Número de Colección.**
- **Puntos de Batalla (PB):** en la parte superior izquierda. Representa la fuerza de la criatura o personaje en batalla.
- **Puntos de Daño (PD):** debajo del Ataque. Representa el daño que puede causar la criatura o personaje al oponente en batalla.
- **Puntos de Vida (PV):** en la parte derecha, debajo de la imagen de la carta.
- **Puntos de Habilidad (PH):** debajo de los PV. Permiten al Jugador pagar el

coste de las Habilidades que se usan durante la partida.

El Tablero

El tablero está dividido en dos zonas: **Zona del Jugador Atacante** y **Zona del Jugador defensor** que se determinan según las manos de los Jugadores durante cada ronda (se explica más adelante).



ZONA DEL JUGADOR DEFENSOR: En la mitad de la parte superior de la imagen anterior. Compuesta así: **Zona de Defensa – Zona de Ataque – Zona de Defensa**.

ZONA DEL JUGADOR ATACANTE: en la mitad de la parte inferior de la imagen anterior. Compuesta así: **Zona de Ataque – Zona de Defensa – Zona de Ataque**.

Estas zonas se cambian (el tablero se gira para colocar cada zona correspondiente a cada jugador **Atacante/Defensor**) según el resultado de la primera acción de cada Ronda (la cual se explica más adelante).

Preparación

Cada jugador debe tener una deck de 15 cartas como máximo, la suma de los PV

de todas las tarjetas debe ser igual a 50 y solo debe haber como máximo tres copias de la misma carta.

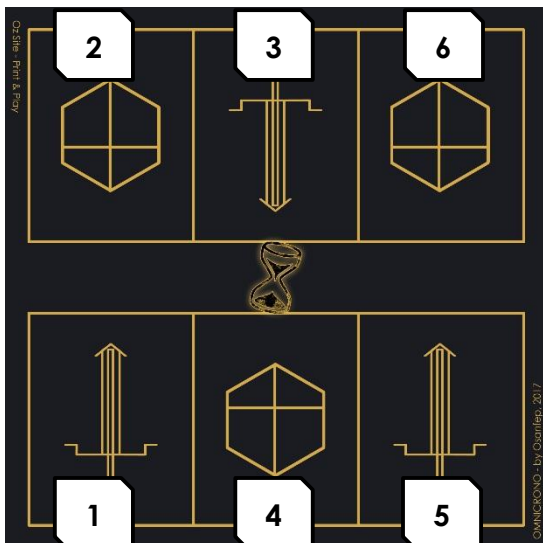
Cada jugador toma cinco cartas de su Deck. Esa será su mano inicial.

La Ronda

Cada Ronda en una partida de OMNICRONO consta de las siguientes acciones:

- Se decide el **JUGADOR ATACANTE**. Para ello, cada jugador mostrará una carta de su mano; y se comparan los PB. El jugador que haya sacado la carta con los PB más altos será el Jugador Atacante.
 - Si los PB son iguales, el Jugador Atacante se decidirá por los elementos de las cartas así:
 - AQUA vence a IGNIS
 - IGNIS vence a GEOS
 - GEOS vence a AQUA
 - Cualquier elemento vence a NEUTRO
 - Si aún no es posible determinar al Jugador Atacante, cada jugador selecciona una carta diferente y se repite el proceso hasta poder decidir.
 - Las cartas con las que se logró decidir al Jugador Atacante son descartadas de las manos de ambos jugadores.
- **ALINEACIÓN DE UNIDADES.** Los jugadores colocan una carta boca abajo en cada espacio de su lado del tablero. Cuando todos los espacios estén ocupados, se procede a voltear las cartas. Luego, cada jugador suma los PH que le proporciona cada una de sus cartas su campo. Estos puntos son con los que contará para la siguiente fase.

- **ACTIVACIÓN DE HABILIDADES.** Dependiendo de los PH recibidos por sus tres unidades, el Jugador elige cuál o cuáles habilidades de sus unidades va activar. Para el uso de las habilidades, se debe seguir el siguiente orden:



Siendo el 1 el número de la primera carta que activa su habilidad, y 6 el número de la última carta que usa su habilidad.

- Si un Jugador decide no activar la habilidad de una de sus cartas en particular, simplemente se salta esa carta y se continúa con la siguiente, respetando el orden ya establecido.
- **BATALLA.** Las unidades ubicadas en las **Zonas de Ataque** son las únicas que pueden atacar durante la ronda, y lo hacen de forma automática a la carta que se encuentra justo en frente.
 - Si los PB de la carta atacante son mayores que los PB de la carta defensora, la unidad atacante causará tanto daño como indiquen los PD al jugador oponente.

- Si los PB de la carta atacante son menores que los PB de la carta defensora, el jugador dueño de la carta atacante recibirá 1 PD.
 - Si los PB de la carta atacante son iguales a los PB de la carta defensora, se considera empate y no hay daño a ningún Jugador.
- **CÁLCULO DE DAÑO.** Los Jugadores descartan de tablero cartas cuyos PV sumen una cantidad de daño igual o mayor al total de daño recibido en la batalla.
 - Si los PV de las cartas de un jugador no son suficientes para completar la cantidad de daño, el jugador debe completar la cantidad descartando cartas de su mano. Si aún esto no es suficiente, se deben descartar cartas del tope de su deck para completar la cantidad.
 - Si el jugador atacante recibe daño debido a la batalla de su única carta defensora, debe agregar 2 PD adicionales al daño recibido.
- **COMPLETAR LA MANO.** Finalmente, los Jugadores sacan cartas de su deck hasta completar cinco en su mano. Y se repite da inicio a otra ronda con todas las fases.

Mano Dominante

Durante una ronda puede ocurrir que un jugador coloca en su campo tres unidades del mismo elemento y su oponente tiene al menos dos unidades de un elemento que tiene desventaja ante el elemento de sus unidades. A esto se le considera **Mano Dominante**. Todas las cartas del jugador con **Mano Dominante** se vuelven cartas atacantes y el oponente solo defiende. Adicionalmente

a eso, las unidades del jugador con **Mano Dominante** ganan 1 PB durante esa ronda.

Para resolver la mano dominante se debe tener en cuenta las ventajas de elementos sobre otros así:

- AQUA vence a IGNIS
- IGNIS vence a GEOS
- GEOS vence a AQUA
- NEUTRO no cede ante ningún elemento.

Términos de victoria

Las rondas se repetirán hasta que uno de los dos Jugadores:

- No pueda descartar cartas (de su mano, tablero o deck) debido al Daño recibido.
- No tenga suficientes cartas en su deck para completar al menos cuatro cartas en su mano.

El jugador que obligue a su oponente a una de las condiciones anteriores será el ganador.

Créditos

- Diseño del juego y desarrollo de reglas: Oscar A. Fernández Payares.
- Diseño de plantillas de las cartas y tablero: Oscar A. Fernández Payares.
- *Las imágenes usadas son tomadas sin permiso de internet, con fines ilustrativos solamente.*
- **OMNICRONO – Reglamento (versión 1.1).**

OMNICRONO

Es una creación de Oscar A. Fernández Payares (basado en el juego **DeckStorm** para Android) 2017



Oz site
Print & Play