

MANUAL DE JUEGO

DESCUBRE LAS CARTAS

En **Living Hell** encontraremos 5 tipos de cartas diferenciadas por su color:

CRIATURAS ESTÁNDAR Y ÉLITE

Estas cartas pertenecen al tipo “**criatura**”, las cuáles serán nuestra principal forma de ganar. Estas criaturas presentarán un valor de ataque y de defensa, y en el caso de las criaturas Élite, ¡también efectos especiales que las harán mucho más peligrosas!

HECHIZOS

Estas cartas serán usadas en nuestro propio turno y harán un efecto, ya sea **instantáneo** o **permanente**, que nos dará una gran ventaja de juego. Las cartas de hechizo permanente podrán ser eliminadas gracias a hechizos de desencantar o si la criatura encantada muere.

REFUERZOS

Estas cartas nos concederán un valioso poder extra, por lo que solo podremos tener una de estas cartas en juego simultáneamente. Estas cartas, al contrario de los hechizos permanentes, no podrán ser objetivo de habilidades o efectos de desencantar. La única forma de deshacernos de una de ellas, y del efecto que concede, es destruirla a través de daño de combate, reduciendo sus **puntos de vida**, que veremos en la parte inferior derecha, a 0. Podremos sustituir una carta de Refuerzo por otra, pero no en el mismo turno en el que se haya puesto en juego la primera de ellas.

ARMAS

Estas cartas contarán como equipos que podremos añadir a nuestras criaturas en nuestro propio turno para concederles ciertas **mejoras de estadísticas**. Una criatura solo podrá tener equipada un arma y esta no podrá cambiarse. El arma dejará su respectiva zona una vez la criatura muera o un efecto la destruya.

Este símbolo marcará a aquellas criaturas que **no puedan llevar armas equipadas**:



TRAMPAS

Estas cartas las usaremos en respuesta a ciertas acciones que nuestro oponente realice en su turno. Estas deberán ser colocadas **boca abajo** en su respectiva zona durante nuestro turno, y las activaremos en el turno del rival **dándoles la vuelta**.

LA CARTA DE BAAL



Cuando el total de criaturas en las **zonas de Cementerio** de ambos jugadores llegue a **10**, la carta de Baal será invocada a la mesa, entonces, todas las cartas en la mesa y en las manos de los jugadores serán **enviadas a su pila de descartes**. Cada jugador barajará las cartas restantes del mazo y robará 5, el resto serán también descartadas.

¡Con esas 5 cartas, cada jugador debe terminar la partida!

APRENDE A JUGAR

MODOS DE JUEGO

• **MODO CLANES:** 2 jugadores. 1 contra 1. Cada jugador elegirá un clan (Horda o Reino) y su mazo sólo incluirá cartas de dicho clan (40 cartas).

Es recomendable empezar por este modo hasta dominar el juego.

• **MODO LIBRE:** 2 jugadores. 1 contra 1. Los mazos serán contruidos libremente, pudiendo tener cartas de distintos clanes. La baraja ha de contener un **mínimo de 40 cartas** y un **máximo de 60**, además de incluir al menos **5 cartas de cada tipo**: 5 criaturas, 5 criaturas Élite, 5 hechizos, 5 armas y 5 trampas.

NORMAS DE JUEGO

- Cada jugador empieza con **20 puntos de vida**.
- Se lanzará una moneda a “cara o cruz” para designar quien empieza.
- La mano inicial será de **5 cartas**. Robaremos una carta al comienzo de nuestros turnos, siendo 7 la cantidad máxima de cartas que podremos tener al final de nuestro turno. De ser más, tendremos que descartarlas.
- Podremos invocar **1 carta de tipo Criatura por turno**. Las cartas de Hechizo o Refuerzo que añadan criaturas adicionales también podrán ser jugadas.
- Las criaturas invocadas durante el **primer turno del juego** y durante el **primer turno tras aparecer Baal**, no podrán atacar en dicho turno.
- Todas las criaturas presentarán unos iconos con su valor de Ataque y Defensa. Al comienzo de nuestro turno podremos decidir si poner a las criaturas en pose de ataque o de defensa.

En posición de ataque, las cartas tendrán una **posición vertical**, y las criaturas se registrarán por su valor de ataque.



En posición de defensa, las cartas tendrán una **posición horizontal**, y las criaturas se registrarán por su valor de defensa.

- En su turno, cada jugador designará a quien atacan sus criaturas. Estas pueden atacar a cualquier criatura a no ser que algún efecto especifique lo contrario.
- Si una criatura en posición de defensa recibe más daño que su valor de defensa, la criatura morirá, pero el jugador no recibirá ningún daño (si una criatura recibe daño igual a su valor de defensa, esta no morirá). Si la criatura está en posición de ataque, el jugador recibirá de daño la diferencia entre sus valores de ataque. Si hay empate en valores de ataque, ambas mueren.
- Si un jugador no controla ninguna criatura, las criaturas podrán atacar directamente al jugador.
- Los jugadores también pueden recibir daño por efectos de cartas de hechizo o refuerzo.
- Ninguna criatura puede quedarse con valores negativos en ataque o defensa o morirá.
- Ganará quien deje a su oponente sin vidas o sin cartas. Si se diese el caso de que ambos jugadores se queden con una única carta de criatura, con el mismo valor de ataque, o cartas de refuerzo, hechizo, trampa o arma, sin la posibilidad de ser equipados ni atacar, se consideraría empate.

LIVING HELL

CONOCE LOS CLANES

• En **Living Hell** descubrirás y controlarás uno de los dos clanes principales del inframundo: **El Reino** y **La Horda**.



En el **CLAN DEL REINO**, encontrarás a los reyes del Purgatorio, grandes y poderosos demonios que basan su poder en sus garras, mandíbulas y la fuerza bruta.

En el **CLAN DE LA HORDA**,

tenemos a pequeños demonios, huestes de insectos, zombies, clanes renegados de humanos y sectas. Pueden parecer menos fuertes ¡pero cuentan con armas, trampas y hechizos que los harán muy poderosos!



LAS ZONAS DE JUEGO

El campo de juego se divide en 5 zonas diferenciadas: La zona de **Criaturas**, de **Apoyo**, de **Refuerzos**, de **Cementerio** y la zona de **Descartes**.

- Podrá haber hasta **3 criaturas** a la vez.
- Podrá haber hasta **3 cartas de Armas, Trampas o Hechizos** en la zona de **Apoyo**, y hasta **1 carta de Refuerzo** en la zona de **Refuerzos**.
- Las criaturas eliminadas y los hechizos gastados durante el juego, irán a la zona de **Cementerio**. Las criaturas de esta zona contarán para la invocación de Baal.
- Las cartas descartadas por efectos o descarte de mano, irán a la zona de **Descartes**.