

**Edad 8+**



# **KODEM**

TRADING CARD GAME

## **BREVE GUÍA DE JUEGO**

Todos los derechos reservados Adendei Entretenimiento S.A. de C.V.®

# ¿QUÉ ES **KÓDEM**®?

TRADING CARD GAME

Te damos la bienvenida a **Kódem TCG**®, donde te convertirás en un *Protector* y liderarás un ejército de criaturas mágicas, los *Adendei*, que podrás reforzar con el poder del reino fungi, vegetal y mineral, e incluso con lugares de poder ancestral para eliminar cartas rivales enfrentándote a emocionantes batallas donde tu **ESTRATEGIA** será la clave para la victoria.



# PARTES DE LA CARTA

Nombre de la carta

Ariam, Balance

Isologo de expansión e indicador de rareza

Tipo de carta

Energía

Efecto y/o costo

Activa: Si esta carta ataca, cura 1 pto. a una carta aliada.

Flavor Text

"Silencia tu mente y escucha la sinfonía de tu interior..."

Folio

IDRMA-002



1

0



Kódem TCG ©

cripticus

Ambystoma mexicanum

Ptos. de daño

Descansos

# TABLERO

3. Protector

2. Zona Principal

1. Mazo



6. Extinción

5. Zona de Bio

4. Zona de Equipo

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1. Mazo:** Elige de **15** a **24** cartas *Adendei* y de **0** a **2** cartas *Rava*. Estas se colocarán en la **Zona de Mazo** estructuradas en el orden que tú quieras.
- 2. Zona Principal:** Coloca **3** *Adendei* de tu elección boca abajo en estos espacios; cada carta comenzará la partida con **6** puntos de vida. Las cartas restantes *Adendei* y/o *Rava* colocadas en la **Zona de Mazo**, actuarán como cartas suplentes cuando un *Adendei* o *Rava* sea eliminado.
- 3. Zona de Protector:** Selecciona de **1** a **2** cartas *Protector*. Coloca **1** de estas en la **Zona de Protector**, comenzando con **12** puntos de vida y posicionado en **3** turnos de *descanso*.
- 4. Zona de Equipo:** Selecciona de **0** a **5** cartas *Ixim* y de **0** a **5** cartas *Rot*. Colócalas en la **Zona de Equipo**.
- 5. Zona de Bio:** Selecciona de **0** a **1** cartas *Bio*. Colócala en la **Zona de Bio**.

**6. Extinción:** En esta Zona se colocarán boca arriba las cartas que lleguen a **0** puntos de vida (*Adendei, Equipos, Protector, Bio y Rava*).

*Sólo puedes utilizar 1 copia de cada carta en tu Mazo (en el modo de Juego Estándar).*



# ¡A JUGAR!

## 1. Inicio del Turno

### 2. Fase Previa:

Puedes pasar directamente a Fin de Turno o realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- Puedes revelar cartas y usar Pasivas.
- Una vez por turno, puedes sacrificar tu carta *Bio* enviándola a Extinción y actualizar **1 descanso** de todas tus cartas en el campo.
- Si tu *Rava* está en Extinción, puedes regresarlo al campo enviando **2** cartas de tu Zona Principal a Extinción.

### 3. Fase de Batalla:

#### • DECLARACIÓN:

- Elige **1** *Adendei* o *Protector* disponible y declara ataque y/o Activa (primero paga costo si la carta lo indica).
- Sólo podrás atacar y/o usar la Activa de **1** carta por turno.
- Podrás atacar a cualquier carta rival en Zona Principal aún si se encuentra boca abajo (*oculta*).

#### • RESPUESTA:

El rival puede revelar cartas o usar Activas-Rápidas.

• **RESOLUCIÓN:**

Resuelve el daño y posteriormente, efectos.

La carta atacada disminuye puntos de vida equivalentes al *daño* recibido.

**4. Fase Post:** Envía a Extinción cualquier carta que haya llegado a los **0** puntos de vida y resuelve Pasivas que hayan cumplido su condición de activación.

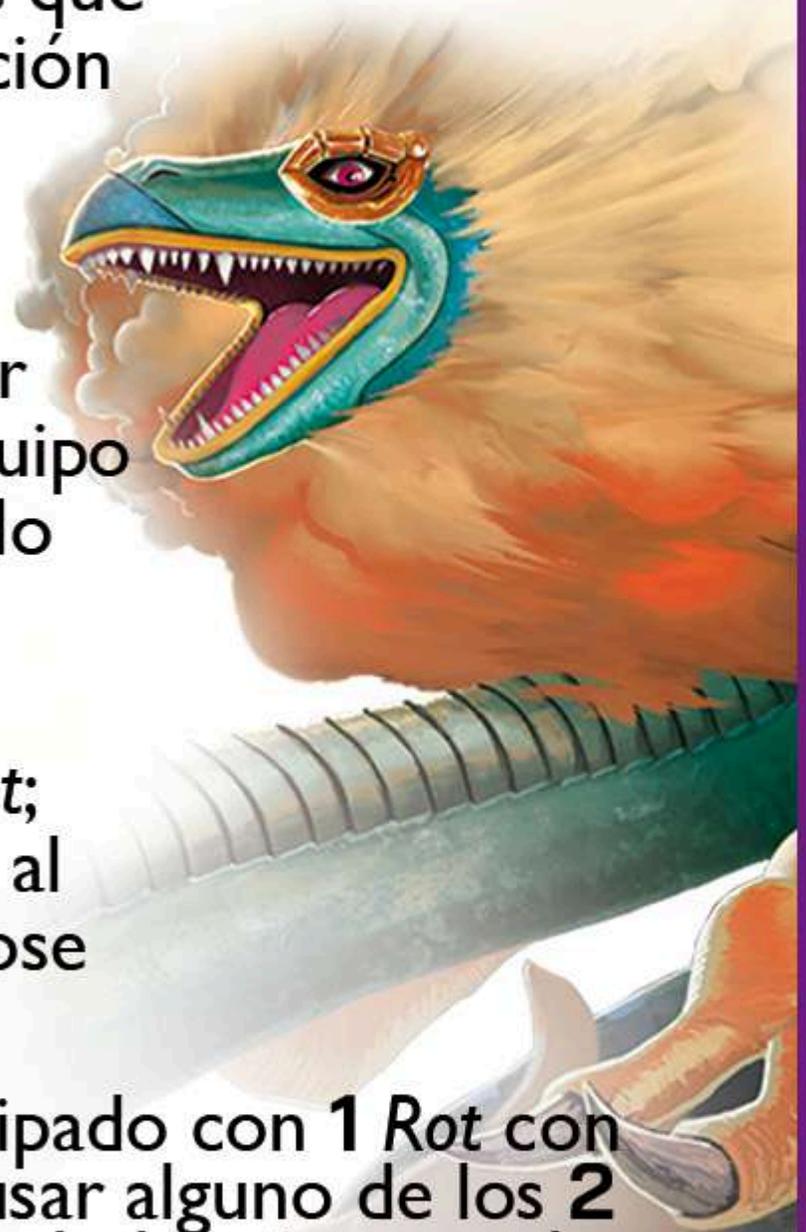
**5. Fase de Equipo:**

• El jugador puede equipar **1** carta de su Zona de Equipo a la carta que haya atacado y/o usado una Activa.

• **1** carta puede equiparse máximo con **1** *Ixim* y **1** *Rot*; su efecto puede añadirse al que tenga la carta, usándose como uno solo.

(**1** *Adendei* con Activa equipado con **1** *Rot* con Activa, podrá optar por usar alguno de los **2** efectos o ambos, respetando los tiempos de activación y las cartas individualmente.)

**6. Fin de Turno:** Actualiza los *descansos* correspondientes de tus cartas.



**Reemplazo:** Si una carta es enviada a Extinción:

- El jugador tomará **3** cartas del tope de su Mazo.
- Elegirá **1** carta para reemplazar y se colocará *oculta* o *revelada* en el campo con **6** puntos de vida.
- Las otras **2** cartas regresarán al fondo del Mazo en el orden que el jugador desee.

**Condición de Victoria:** En **Kódem TCG**<sup>®</sup>, tu objetivo será derrotar al rival logrando que tenga **10** cartas en su Extinción.



# ENERGÍAS

Puedes elegir cualquiera de las diferentes Energías de los *Adendei* para armar tu mazo. Las energías se asocian a ciertos arquetipos de juego, sin embargo pueden mezclarse entre sí.



**ÁTLICA:** Control de la materia líquida. Se asocia a una estrategia defensiva.



**PÍRICA:** Control del calor y el fuego. Daños muy agresivos y efectos de *quemadura*.



**GÉLIDA:** Control del frío y el hielo. Ralentiza al rival añadiendo *descansos* a sus cartas.



**LÍTICA:** El poder de la materia sólida. Ataque alto y altos *descansos*.



**CHÁAKTICA:** El dominio de la electricidad. Rápido e imparable.



**HÚUMICA:** Poder sobre la vibración de la materia. Potencia progresiva de tus ataques.



**DEMÓTICA:** Manipula la densidad de la materia. Reordena la posición de las cartas del juego.



**FERAL:** Ausencia de dominio elemental. Complementa sus propios ataques y efectos.

## USANDO TU PROTECTOR

Durante la Fase de Batalla, si tu *Protector* está disponible, puedes vincularlo a **1** *Adendei* disponible (a menos de que el texto del *Protector* indique lo contrario).

Si vinculas a tu *Protector* no podrás atacar en el mismo turno.

1. Selecciona el *Adendei* para vincular.
2. Usa el efecto de tu *Protector*.
3. Al final del turno, el *Protector* se posiciona en **3** turnos de *descanso* y el *Adendei* vinculado en **1** turno de *descanso*.

**IMPORTANTE:** Si tu *Protector* es enviado a Extinción, también deberás enviar las **3** cartas del tope de tu Mazo a Extinción. Puedes colocar un segundo *Protector* que inicia la partida con **3** turnos de *descanso*.

Sólo las cartas que indiquen que pueden atacar o *dañar* al *Protector* o a “cartas rivales” pueden seleccionar a una carta *Protector* como objetivo de su ataque o *daño*.

# DESCANSOS

Al final del turno si se declaró ataque o Activa de una carta, esa carta deberá esperar el número de turnos determinado en las estadísticas de la carta. antes volver a atacar y/o usar Activa.



Cuando una carta no se encuentra en descanso se denomina “Disponible”.



Las cartas *Adendei* y *Rava* poseen de **0** a **2** turnos de *descanso* máximos.

Los *Protectores* siempre tendrán **3** turnos de *descanso* (aunque no tengan indicador de esta estadística) y comenzarán la *partida* en **3** turnos de *descanso*



**Disponible**



**1 descanso**



**2 descansos**



**3 descansos**

# EFECTOS

## **ACTIVA:**

- Se usa una vez por turno.
- Si la Activa tiene condiciones y no se cumplen, el ataque se resolverá sin el efecto.

## **ACTIVA-RÁPIDA:**

- Funcionan igual que las Activas, pero también pueden usarse durante el turno del oponente como respuesta.
- Si se usa una Activa-Rápida, ningún otro efecto puede usarse antes de que la Activa-Rápida en cuestión se resuelva.
- Se resuelve antes que los daños por ataque.

## **PASIVA:**

- Se pueden usar de múltiples cartas y varias veces por turno.
- No se generan descansos al usarlas.
- Cuando no se especifica un tiempo de activación, son opcionales y se pueden usar sólo una vez por turno durante la Fase Previa.

## **PASIVA-RÁPIDA:**

- Funciona igual que las Pasivas, pero sólo se pueden usar durante la *revelación*, eliminación de cartas o al usar otras Pasivas.

## **COSTO:**

- Es una condición que se debe cumplir para atacar o usar efectos de algunas cartas. Se pagan al declarar el efecto y/o antes de realizar el ataque.
- No se considera un “Efecto”.
- **1** costo no puede ser pagado para usar **2** o más efectos al mismo tiempo.
- Si el costo especifica *dañar* puntos de vida, la(s) carta(s) deben tener al menos **1** punto de vida para que se considere pagado.
- En algunos caso, el costo puede ser pagado parcialmente. (Véase *costo total o parcial* en <https://kodem-tcg.com/como-jugar>)

## **REQUISITO:**

- Condición que se necesita cumplir para colocar una carta en el campo.



## BREVE GLOSARIO

•**Abismar:** **MARCA.** Una carta abismada ataca al azar; se sugiere lanzar un dado para determinar el objetivo del ataque.

•**Aliado:** Cuando una carta especifica “aliado”, significa que su efecto aplica para cualquier carta en su campo pero no para ella misma. Si el efecto de la carta no especifica “aliada” o “rival” su efecto puede aplicarse a cualquier carta.

•**Curar:** **EFECTO.** Incrementa los puntos de vida de una carta, sin exceder su máximo.

•**Daño por ataque:** Total de *daño* recibido por la declaración de un ataque (incluye *escalas*, *daños* adicionales y aumentados).

•**Daño por costo:** *Daño* causado al pagar un costo por declarar un ataque o usar un efecto.

•**Daño por efecto:** *Daño* infligido fuera de la declaración de un ataque.

•**Daño por marca:** *Daños* que se realizan como consecuencia de una *marca*.

•**Descender:** **EFECTO.** Disminuye permanentemente los puntos de *daño* de una carta.

•**Desviar:** **EFECTO.** Redirige el *daño*, ataque o efecto de una carta a otra carta.

•**Envenenar: MARCA.** Una carta *envenenada* recibe 1 punto de daño al final del turno de su jugador.

•**Escalar: EFECTO.** Incrementa permanentemente los puntos de *daño* de una carta.

•**Feralizar:** Una carta feralizada pierde 1 de sus Energías originales y se considera Energía *Feral*.

•**Marca:** *Quemar, Abismar* y *Envenenar* se consideran marcas. Pueden removerse si la carta es *curada* o hasta que la carta sea eliminada.

•**Negar: EFECTO.** Impedir que la declaración de un ataque o uso de un efecto se resuelva con éxito.

•**Proteger: EFECTO.** Efecto que se aplica a una carta para ser inmune a los ataques y/o efectos de otras cartas hacia la carta *protegida*. También se le considera *proteger* una carta, al hecho de evitar ataques y/efectos de otras cartas hacia ella una vez que ya han sido declarados.

•**Quemar: MARCA.** Una carta *quemada* recibe 1 punto de *daño* cada vez que ataca o usa su Activa.



# RAREZAS

Las rarezas de tus cartas se distinguen a través de diferentes indicadores, como la inicial de la rareza al final del folio, patrón holográfico, pero principalmente por el color del isologo de expansión.



**E-mail:** [admin@kodem.com.mx](mailto:admin@kodem.com.mx)

**Atención al cliente:** +521 55 64 91 21 59

¡Escríbenos a Redes Sociales!



Este reglamento fue publicado en marzo de 2025.

2025 Adendei Entretenimiento S.A. de C.V. © Ciudad de México, México.

Diseñado, conceptualizado y administrado en México,

Impreso en China.

Kódem TCG®, sus logotipos, símbolos y el aspecto distintivo de sus personajes son propiedad de Adendei Entretenimiento S.A. de C.V. © en México y en otros países.