



KODEM

TRADING CARD GAME

LIBRO DE REGLAS OFICIAL

VERSIÓN 5.0

CONTENIDO

| | |
|---|----|
| 1. ¿QUÉ ES KÓDEM TCG? | 4 |
| 1.2. Abriendo tu producto y conociendo tu juego | 4 |
| 1.3. Componentes de Juego | 4 |
| 2. PARTES DE LA CARTA | 5 |
| 2.1. Características Generales | 5 |
| 2.1.1. Rarezas | 5 |
| 2.2. Estadísticas de la carta | 6 |
| 2.2.1. Energías | 6 |
| 3. TIPOS DE CARTAS | 7 |
| 3.1 Adendei | 7 |
| Características | 7 |
| Uso de los Adendei | 7 |
| 3.2 Protector..... | 8 |
| Características | 8 |
| Uso del Protector | 8 |
| Vínculo Odémico | 8 |
| 3.3 Rava | 9 |
| Características | 9 |
| Uso del Rava | 9 |
| 3.4 Equipos: Ixim y Rot | 10 |
| Características | 10 |
| Uso de Equipos: Generalidades | 10 |
| Equipar | 10 |
| Equipos Compatible | 11 |
| Equipos Múltiples | 11 |
| 3.5 Bio | 12 |
| Características | 12 |
| Uso del Bio | 12 |
| 3.6 Cartas Token | 13 |
| Características | 13 |
| Uso del Token | 13 |
| Características | 13 |
| 4. PREPARACIÓN DEL ECOSISTEMA | 14 |
| 5. FASES DE TURNO | 15 |
| Fase de Inicio | 15 |
| Fase Previa | 15 |
| Fase de Batalla | 15 |
| Fase Post | 16 |
| Fase de Equipo | 16 |
| Fin de Turno | 16 |
| Criterios de Resolución de Múltiples Pasivas | 17 |
| 5.1 Descansos | 17 |
| Generalidades | 17 |
| Actualización de Descansos | 17 |
| 5.2 Diagrama Estructura de Turno | 18 |
| 5.3 Reemplazo de cartas | 19 |
| 6. INTERACCIONES Y EFECTOS | 19 |
| 6.1. Marcas | 19 |
| Generalidades | 20 |

| | |
|--|----|
| 6.5 Ataque | 22 |
| 6.6 Efectos | 23 |
| Generalidades | 24 |
| 6.6.1 Activas | 25 |
| 6.6.2 Pasivas | 25 |
| 6.6.3 Costos | 26 |
| 6.7. Restricciones e Interacciones | 27 |
| Generalidades de las Restricciones e Interacciones | 27 |
| Tipos de Restricciones | 28 |
| Penalizaciones por incumplir Restricciones | 30 |
| 7. ¿CÓMO ARMAR MI MAZO? | 30 |
| 8. FORMATOS DE JUEGO | 32 |
| 8.1 Formato Multijugador | 32 |
| Reglas Generales | 32 |
| Variantes | 32 |
| 8.2 Formato Extendido | 33 |
| Cartas Limitadas | 33 |
| 9. GLOSARIO | 34 |



1. ¿QUÉ ES KÓDEM TCG®?

Kódem TCG® es un juego de cartas único en su clase donde crearás tu estrategia antes de iniciar tu partida.

En Kódem decidirás el destino del mundo convirtiéndote en un *Protector* y lucharás contra otros *Protectores* haciendo un mazo con un ejército de criaturas mágicas; los *Adendei*, equipadas con el poder del reino fungi, vegetal y mineral además podrás incluir lugares ancestrales de poder en la partida, enfrentándote en emocionantes batallas donde tu estrategia será la clave para la victoria.

¡Bienvenido a esta gran aventura!



1.2 ABRIENDO TU PRODUCTO Y CONOCIENDO TU JUEGO



En el producto de Kódem TCG podrás encontrar una gran variedad de cartas y estrategias. Ya sea que eres novato o un experto veterano, te recomendamos revisar este libro de reglas que podrá ayudarte a empezar a jugar o a consultar dudas particulares.

1.3 COMPONENTES DE JUEGO

• **Mazo GENERAL de juego:** Como todo juego de cartas estratégico, en Kódem TCG llevarás un mazo general compuesto por diferentes tipos de cartas. Este mazo general será tu componente principal y con el que jugarás tus partidas.



• **Contadores de vida:** Se puede usar cualquier método para contar la vida de tus cartas principales, como 6 dados de seis caras, un tablero con contadores de vida, etc.

• **Tapete de juego (opcional):** A pesar de que no es necesario para el desarrollo de tu partida, recomendamos llevar 1 tapete oficial de neopreno o de papel de Kódem TCG para proteger tus cartas.



• **Monedas o indicadores de estado (opcional):** Algunas cartas colocarán marcas en el juego, por lo que a través de monedas o algún indicador de tu preferencia, podrás indicar el estado de tus cartas para recordar aplicar sus efectos correspondientes.

2. PARTES DE LA CARTA

2.1 CARACTERÍSTICAS GENERALES

ÍCONO DE EXPANSIÓN:

Te ayuda a identificar la expansión a la cuál pertenece tu carta así como su rareza.

(Consultar sección 2.1.1 Rarezas)

TEXTO: El texto describe la habilidad de tu carta y la fase en la que se puede declarar con palabras específicas en negritas:

- Activa
- Pasiva
- Activa-Rápida
- Pasiva-Rápida

También aquí se indica el **costo** que una carta deberá pagar para usar su efecto o atacar (Ver 6. Interacciones y efectos). Algunas cartas no cuentan con efectos o costos.

CRÉDITOS DEL ARTISTA

FOLIO: Te ayuda a saber el número de carta dentro de la expansión.



NOMBRE DE LA CARTA: El nombre de cada carta es lo que la distingue de las demás. En la mayoría de los casos comienza con el nombre del personaje, seguido del complemento del nombre de la carta. El nombre del personaje no se considera por sí mismo el nombre de la carta. Por ejemplo, en la carta "Ozet, Amante Lunar", el nombre del personaje es "Ozet" y el nombre completo de la carta es: "Ozet, Amante Lunar".

FLAVOR TEXT:

Texto de complemento narrativo (no afecta la jugabilidad).

NOMBRE CIENTÍFICO DEL ANIMAL, PLANTA O MINERAL:

Los personajes de Kódem están inspirados en flora, fauna y minerales principalmente en peligro de extinción, en este apartado podrá conocer la base científica del personaje.

2.1.1 RAREZAS

Algunas cartas producidas por Kódem tienen un tiraje mucho mayor o menor que otras. Las cartas raras tienen patrones holográficos que las distinguen y su nivel de rareza se puede identificar por el color del ícono de expansión o por el folio.



Carta común



Carta Rara



Carta Súper Rara



Carta Ultra Rara



Carta Cósmica



Carta Titán Cósmica

Aplica sólo para la expansión "Titanes de la Corteza"

2.2 ESTADÍSTICAS DE LA CARTA

VIDA MÁXIMA: Son los puntos máximos de vida que puede tener una carta. Al llegar a **0**, la carta se enviará a Extinción. La vida máxima de una carta se considera una **estadística**. El valor de vida de una carta en un momento dado durante el juego **NO** se considera una estadística.

TIPO DE CARTA:

Ej. *Adendei*, *Ixim*, *Rot*, *Bio*, *Token* o *Protector*. Algunos efectos de sólo afectan a un tipo específico de carta (Ej. "Activa: Daña a 1 *Adendei* disponible."), mientras que otros pueden afectar a cualquier tipo de carta. (Ej. "Activa: Daña a 3 cartas en el campo rival").



SUBTIPO DE CARTA:

Ej. *Adendei Equino*, *Adendei Abisal*, *Adendei Titán*, etc.

ENERGÍA: Átlica, Pírica, Gélida, Lítica, Cháaktica, Húmica, Demótica o Feral (Ver 2.2.1 Energías)

DAÑO: Indica cuántos puntos de vida se reducirá la carta atacada por esta carta. Si una carta tiene un signo de interrogación "?" en este apartado; el *daño* no tiene un valor fijo y el efecto de la carta proporcionará más información respecto a esta estadística. El *daño* puede modificarse por efectos que lo cambien como *escalar* o *descender* (Ver 6.2. Cambios de Estadísticas).

DESCANSO: Número de turnos que una carta tiene que esperar después de atacar o usar una Activa para estar nuevamente disponible (Ver 5.1. Descansos). Se puede encontrar un signo de interrogación "?" en este apartado; no tendrá un valor fijo y el efecto de la carta proporcionará más información respecto a esta estadística.

2.2.1 ENERGÍAS

En Kódem, puedes combinar cualquier tipo de energía para jugar, así que **¡experimenta y encuentra tu estilo!** Aunque cada Energía se relaciona con un estilo de juego distinto, el juego no restringe su uso.



ÁTLICA:

Representa el control sobre la **materia líquida**. Su juego es fluido y adaptable, enfocándose en habilidades **curativas** y **defensivas**.



PÍRICA:

Dominio del **calor** y el **fuego**. Es potencia y agresión puras, brindándote **ataques alta** y **medianamente fuertes** junto a marcas de **quemadura** que debilitan a tus rivales con cada golpe que intentan dar.



GÉLIDA:

Controla el **aire frío** y el **hielo**. Aunque sus **ataques** son **bajos**, tiene un poderoso efecto que **limita** los **movimientos** rivales, añadiéndoles descansos.



LÍTICA:

Representa el poder de la **materia sólida**. Con **alta cadencia** de **ataque** y poder físico, esta energía puede neutralizar efectos rivales, aunque suelen ser **cartas lentas**.



CHÁAKTICA:

El dominio de la **electricidad**. **Reflejos** y **velocidad** caracterizan a esta energía, que permite responder ágilmente a los ataques y lanzar ofensivas constantes con **descansos mínimos** o **nulos**.



HÚMICA:

Conecta con la **vibración** y dominio de los **cuatro elementos**. La **paciencia** es clave aquí; esta energía potencia tus cartas **progresivamente**, aumentando sus estadísticas de ataque mediante el efecto **escalar**, también suelen tener efectos de **control**.



DEMÓTICA:

Manipula la **densidad de la materia**. **Reposiciona** tus **cartas** para potenciar sus efectos estratégico. Si eres principiante no sugerimos crear un mazo demótico ya que la energía sirve más como soporte para estrategias previas.



FERAL:

Aquellos *Adendei* con ausencia de dominio elemental, a pesar de ello, compensan esto con **poder de manada**, y **reacciones rápidas** o **altas cadencias** de **ataque**.

3. TIPOS DE CARTAS

3.1 ADENDEI



Los “Jardineros” del planeta; guían todo aquello que no puede guiarse a sí mismo. Esta raza mística ha existido desde el inicio de formación del planeta, siendo llamados “nahuales”, “compañeros”, “Kalan” o “animales espirituales” por diferentes civilizaciones humanas.

Los *Adendei* se consideran tus cartas principales durante tu combate, con ellas atacarás, harás efectos y podrás reforzarlas para vencer a tu rival.

Nombre del Adendei: Cada carta de *Adendei* es una faceta o poder del personaje, por lo que primero se indicará el nombre de este y posteriormente el resto del nombre de la carta. Algunas cartas requieren *Adendei* específicos para poder utilizarse.

Vida: Cada *Adendei* tiene **6** puntos de **vida máxima**, aunque este valor no se encuentra impreso en la carta.

Subtipo Tipo de Adendei: Algunos de los *Adendei* se categorizan de acuerdo con su rol, su poder, su antigüedad, etc. Este apartado indica qué subtipo de *Adendei* es tu carta. Ej. **Titán, Abisal, Equino, Lupino, Infectado, Guardián, Cósmico, Catrín, etc.**

Energía: Para cumplir su resguardo de la vida, cada *Adendei* fue dotado con el poder de dominio sobre una (o más) de las **7** energías primordiales de la naturaleza en nuestro planeta, en algunos casos estas energías determinan su forma de juego durante la partida.

Efecto: En la caja de texto de las cartas, podremos encontrar los efectos de los *Adendei*: se dividen entre efectos Pasivos y Activos. Algunos *Adendei* no cuentan con efecto.

Activa: Muestra las primera **3** cartas del Mazo rival, copia la Activa y costo de **1** de esas cartas mientras esta carta esté en el campo. Esas cartas no podrán usar sus efectos al ser mostradas y regresarán al fondo del Mazo rival.

Costo: Sólo puedes usar este efecto una vez por juego.

Costo: Algunos *Adendei* requieren pagar un costo para poder atacar o usar su habilidad Activa.

Daño: Indicado en su estadística, el daño puede variar por efectos que modifiquen la estadística de daño como *escalar* o *descender* (Ver 6.3 Tipos de daño).

Descanso: Indicado en su estadística, un *Adendei* puede tener desde **0** hasta un máximo de **2** descansos.

USO DE LOS ADENDEI

1. *Ocultar* (coloca boca abajo) tus *Adendei* en Zona Principal al inicio del juego.
2. En Fase Previa revela el número de *Adendei* que quieras.
3. En Fase de Batalla puedes atacar a cartas rivales con **1** de tus *Adendei*.
4. Si un *Adendei* atacó y/o utilizó **Activa**, al final de tu turno irá a *descanso* (Ver 5.1 Descansos).
5. Cuando un *Adendei* llega a **0** puntos de vida, irá a Extinción y se reemplazará por una carta suplente (Ver 5.3 Reemplazo de cartas).

NOTA: Para saber más sobre el uso de efectos de los *Adendei* te recomendamos que leas las selecciones 5. FASES DEL DE TURNO y 6. INTERACCIONES Y EFECTOS.

3.2 PROTECTOR



Los *Protectores* son humanos y otras razas conscientes que han logrado encontrar su vínculo con un *Adendei*. En el juego, tu carta de *Protector* tendrá un poderoso efecto que podrá usarse a través de una carta de *Adendei*.

Nombre del Protector: Cada carta de *Protector* es una faceta o poder del personaje, por lo que primero se indicará el nombre de este y posteriormente el resto del nombre de la carta. Algunas cartas requieren *Protectores* específicos para poder utilizarse.



Efecto: El *Protector* posee un efecto que podrá ser usado a través del vínculo con un *Adendei* disponible.

Vida: Cada *Protector* tiene **12** puntos de **vida máxima** (Aunque este valor no se encuentra impreso en la carta).

Descansos: Tu *Protector* tendrá **3** descansos e iniciará el juego de esta forma. Aunque este valor no se encuentre impreso en la carta, todos los *Protectores* tienen un máximo **3** descansos. (Ver 5.1 Descansos).

USO DEL PROTECTOR: GENERALIDADES

- Tu *Protector* no se considerará *oculto* o *revelado* en ningún momento, y no puede ser *ocultado* ni *relevado* por ningún efecto.
- Sólo pueden ser *dañados* por cartas que lo especifiquen en su texto, al decir que pueden *dañar* al *Protector* o a cualquier carta sin especificar el tipo.
- Si un *Protector* llega a **0** puntos de vida deberá ir a Extinción y una vez que esté en Extinción, se enviarán a esta Zona las **3** cartas del tope de tu Mazo.
- Si un *Protector* abandona el campo sin ser enviado a Extinción, podrá ingresar tu *Protector* suplente conservando la vida y los mismos *descansos* que tenía tu *Protector* anterior.
- Si un *Protector* es enviado a Extinción, podrá ingresar tu *Protector* suplente con **12** puntos de vida, conservando los mismos *descansos* que tenía tu *Protector* anterior.

VÍNCULO ODÉMICO

Durante la Fase de Batalla, si tu *Protector* está disponible, puedes **vincularlo** a un *Adendei* disponible, a menos de que el texto del *Protector* o *Adendei* indiquen lo contrario (Ver 5. Fases del Turno).

- Selecciona el *Adendei* para vincular.
- Usa el efecto de tu *Protector*.
- Al final del turno, el *Protector* recibe **3** descansos y el *Adendei* vinculado recibe **1** descanso (Ver 5.1 Descansos).

IMPORTANTE: En el turno que utilizas tu vínculo **NO** podrás atacar o utilizar la Activa de ninguna otra carta en Zona Principal.



3.3 RAVA



Los Rava son poderosas manifestaciones de las **7 energías** del universo de Kódem, ellos son las energías **materializadas** en **colosales dragones**. Dentro de la batalla darán soporte a las cartas que posean el mismo tipo de energía.

Nombre del Rava: Cada carta de Rava es una faceta o poder del personaje, por lo que primero se indicará el nombre de este y posteriormente el resto del nombre de la carta.

Vida: Cada Rava tiene **6** puntos de **vida máxima**, aunque este valor no se encuentra impreso en la carta.



Energía: Cada Rava está diseñado para dar soporte a los Adendei de su misma Energía.

Efecto: Los Rava tienen mayormente habilidades Pasivas. Por su naturaleza neutral, sus ventajas o desventajas se aplicarán a las cartas de ambos jugadores siempre que no mencionen "cartas aliadas" o "cartas rivales" de forma específica.

Costo: Algunos Rava requieren pagar un costo para poder atacar o usar su efecto.

Daño

Descanso: Pueden tener de **0 a 2** descansos máximos.

USO DEL RAVA

- Los Rava se colocarán en el **Mazo Principal**.
- **No** podrás **iniciar** el juego con un Rava en tu Zona Principal.
- Cada Rava podrá regresar de Zona Principal al fondo del Mazo Principal una vez por juego en Fase Previa (**Ver 5. Fases del Turno**).
- El jugador podrá regresar **1** Rava de Extinción a la Zona Principal, enviando **2** cartas de su Zona Principal a Extinción en **Previa** (**Ver 5. Fases del Turno**).
- Los Ravas **no** pueden ser **equipados** con cartas que no lo indiquen en su texto.

3.4 EQUIPOS: IXIM Y ROT



Los *Adendei* tienen la capacidad de dominar el reino animal, fungi, vegetal y mineral, por lo que podrán invocar las contrapartes mágicas o naturales de cada reino como un **equipo**. Durante el juego, tus cartas *Equipo* serán los *Ixim* y *Rot*.

• **Ixim:** Son la manifestación en el **reino fungi y vegetal** del ser supremo del planeta: “El Árbol de la Savia Sagrada”.

• **Rot:** Son la manifestación del “Árbol de la Savia Sagrada” en el reino mineral y podrás encontrarlos en bruto, durmientes o refinados como poderosas armaduras.

Nombre del Ixim
Ceiba, Raíces Cósmicas

Nombre de la carta
Pruebas de Campo

Nombre: En la mayoría de los casos, las cartas Equipo no tienen nombre de personaje, por lo que sólo se considera el **nombre de la carta**. Existen algunas excepciones.

Subtipo de carta
Ixim / Rot

Efecto: Los *Ixim* siempre tendrán **Pasivas** y los *Rot* siempre tendrán **Activas**.

Costo: Algunos equipos requieren pagar un costo para poder usar sus efectos.

Activa Rápida: Si una carta aliada es atacada, puedes regresar esta carta a la Zona de Equipo y negar el ataque.

Costo: Solo puedes usar esta carta 1 vez por juego.

USO DE EQUIPOS: GENERALIDADES

Colocar un *Ixim* o *Rot* *oculto* o *revelado* debajo de una carta hace que esa carta se considere “equipada”.

- Sólo los *Adendei* pueden ser equipados (a menos que la carta indique lo contrario).
- Cada carta puede equiparse con un máximo de **1 Ixim** y **1 Rot**.
- Si un equipo se equipa *oculto*, se considera “**equipo**” en lugar de *Ixim* o *Rot* específicamente.
- Una carta puede ser equipada con **2 Ixim** o **2 Rot** siempre que uno de ellos se encuentre *oculto*.
- Si una carta equipada es *ocultada* (colocada boca abajo) sus equipos regresan a la Zona de Equipos.

EQUIPAR

Durante la **Fase de Equipo** (Ver 5. Fases de Turno):

1. Elige el equipo que quieras de tu Zona de Equipos.
2. Selecciona una carta que haya atacado o usado su Activa en **Batalla**.
3. Coloca el *equipo* debajo de esa carta (*oculto* o *revelado*).
4. Si una carta equipada se envía a Extinción, los equipos también son enviados a Extinción.



EQUIPOS COMPATIBLES

Existen algunas cartas de equipo que funcionan como **armaduras** o **equipos únicos** por lo que **sólo** podrán equiparse a **Adendei** o **cartas específicas**, es decir, a cartas **compatibles**, estos equipos especifican en su texto a qué cartas pueden ser equipadas.

- Una carta solo podrá ser equipada con equipos que sean compatibles.
- Si un equipo se pretende cambiar de carta, el equipo debe ser compatible con la carta nueva.
- Si una carta equipada abandona el campo sin ser enviada a Extinción (por ejemplo, si regresa al Mazo o se envía al campo rival), debe colocarse una carta suplente compatible *revelada* en el campo para mantener el equipo; de lo contrario, el equipo volverá a la Zona de Equipo.



Ejemplo de equipo compatible con un personaje específico.



Ejemplo de equipo compatible con una energía específica.



Ejemplo de equipo compatible con un tipo de carta específico.

EQUIPOS MÚLTIPLES

Un jugador puede equipar **2 Ixim** o **2 Rot ocultos** a una carta por decisión propia, pero, si dichos equipos son revelados y no existe una condición que lo permita, el jugador deberá enviar uno de ellos a Extinción y no podrá declarar el efecto de ninguno de ellos por el resto del turno.



Esto no aplicará si dicha situación se produjo por un cambio de cartas entre la Zona Principal rival y la del jugador; en este caso se enviará uno de esos equipos a Zona de Equipos y se podrá declarar el efecto del otro si se desea.



•El jugador que tenga una carta equipada con **2 Ixim** o **2 Rot** no podrá revelar por decisión propia el segundo equipo si uno de ellos ya se encuentra revelado a menos que un efecto permita tener *Ixim* o *Rot* adicionales en una misma carta.

•Si una carta está equipada con **2 Ixim** o **2 Rot** no se podrá declarar el efecto de ambos equipos en un mismo turno, a menos que una carta permita tener equipos adicionales.

3.5 BIO

Nombre del Bio



Nombre: En la mayoría de los casos, las cartas *Bio* no tienen nombre propio, por lo que sólo se considera el **nombre de la carta**. Existen algunas excepciones.

Nombre de la carta



Efecto: Estos efectos son *Pasivas*. Al ser lugares de poder sus **ventajas** o **desventajas** se aplicarán muchas veces a las **cartas de ambos jugadores**, siempre que no se especifique si su efecto afecta a "**cartas rivales**" o "**cartas aliadas**".

Costo: Algunos *Bio* requieren pagar un costo para poder usar su efecto.

USO DEL BIO

(Ver 5. Fases de Turno)

- La carta *Bio* se coloca *oculta* (boca abajo) en la Zona de Bio al iniciar la partida.
- Podrás revelar tu *Bio* durante la **Fase Previa** (Opcional).
- Podrás enviar tu *Bio* a Extinción una vez por turno durante la **Fase Previa** (Opcional).
- Si tu *Bio* es enviado a Extinción por cualquier motivo puedes actualizar **1 descanso** de todas tus cartas.

3.6 TOKEN

Algunas cartas tienen la capacidad de invocar criaturas o seres, como *Token*, a la Zona Principal durante el juego. Estos *Token* representan cartas que no están en tu Mazo Principal, como animales u otro tipo de criaturas.

CARACTERÍSTICAS

Las características de los *Token* son definidas por el efecto de la carta que los invoca; a diferencia de otras cartas, sus estadísticas pueden variar.

Si el efecto invocador no especifica lo contrario, un **Token** tiene las siguientes **estadísticas**:

- **Vida Máxima: 6** puntos
- **Efecto:** Sin efecto
- **Costo:** Sin costo

- **Daño: 0**
- **Descanso: 0**
- **Energía:** Sin Energía.
- **Subtipo:** Sin subtipo.



Nombre del Token: No se refiere al nombre de la carta o del personaje. En este caso el nombre "Token" sólo indica el tipo de carta.

USO DEL TOKEN

Las cartas *Token* funcionan de forma similar a los *Adendei*; pueden atacar en *Batalla* y si lo hacen, descansan al final del turno. En tu partida, cuando una carta abandone el campo puede colocarse un *Token* en su lugar si el efecto de una carta en juego lo especifica.

Si la *vida* de un *Token* se reduce a **0** irá a *Extinción*, también puede ir a *Extinción* por efectos de otras cartas pero posteriormente saldrá del juego y en **ningún momento contará** como carta en *Extinción* para la **condición de victoria**.

GENERALIDADES

- Los *Token* son también considerados cartas (al igual que los *Protectores* y cartas boca abajo).
- **No** tienen una Zona dentro del campo antes de entrar en juego.
- **No** pueden ser *ocultados* ni pueden ingresar al juego *ocultos*.



4. PREPARACIÓN DEL ECOSISTEMA

¡Prepara tu Ecosistema para el combate! Tu *Ecosistema* de juego incluye todos los elementos de tu tablero y las **Zonas** que lo conforman.

¡En Kódem **cada carta es única, así que no puedes llevar copias!** (En el Modo de Juego Estándar). Si eres nuevo en Kódem, puedes barajar tu Mazo al principio o seleccionar cuidadosamente los *Adendei* que prefieras.

1. ELIGE:

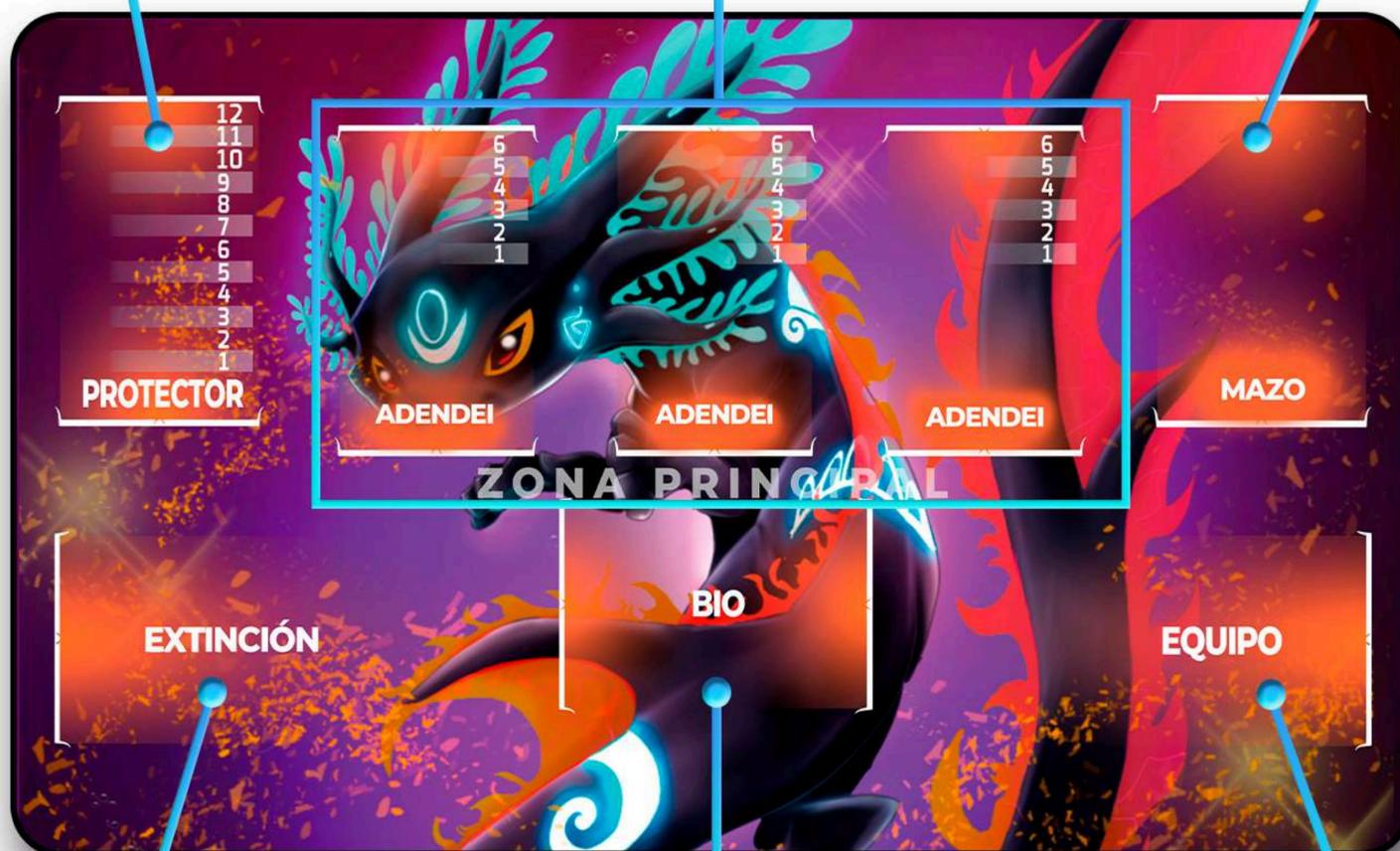
- 15-24 *Adendei*
- 0-2 *Rava*
- 1-2 *Protectores*
- 0-1 *Bio*
- 0-5 *Ixim*
- 0-5 *Rot*
- Los *Token* que quieras



4. Selecciona **1 o 2 *Protectores*** y colócalos boca abajo y girado 180° en la zona de *Protector*, esto indica que tu *Protector* comenzará con **3 descansos**. Ten en cuenta que harás más uso del *Protector* que coloques en el tope.

2. Selecciona **3 cartas de *Adendei*** y colócalas *ocultas* (boca abajo) en los **3 espacios** de tu *Zona Principal*. Estas serán las cartas con las que iniciarás tu partida.

3. Selecciona **15-21 *Adendei*** y **0 a 2 *Rava***: Este será tu *Mazo Principal* e irá colocado boca abajo en el orden que desees en la *Zona de Mazo*, considerando que las cartas se tomarán en **tercias** desde su tope para elegir una carta de reemplazo para cuando una de tus cartas deje la *Zona Principal*.



7. La Extinción será la Zona a la que irán tus cartas una vez que se hayan llegado a **0** puntos de vida o cuando una carta lo indique. Las cartas en Extinción se consideran de información pública por lo que las cartas en Extinción deberán estar reveladas.

5. Selecciona **0 o 1 *Bio*** y colócalo boca abajo en la Zona de *Bio*. Ten en cuenta que solamente podrás llevar uno en todo el juego.

6. Selecciona **0 a 10 *Equipos*** (máximo **5 *Ixim*** y máximo **5 *Rot***) y colócalos boca abajo en la *Zona de Equipo*. Estos no se tomarán del tope, sino que los seleccionarás cuando llegue el momento de equipar tus cartas (*Ver 5. Fases del Turno*).

CONDICIÓN DE VICTORIA: Si logras enviar **10** cartas del rival a su Zona de Extinción o cumplir condiciones de victoria que se indiquen el texto de las cartas: **¡GANARÁS EL JUEGO!**

Todas las cartas en Extinción cuentan: *Adendei*, *Rava*, *Bio*, *Rot*, *Ixim* y *Protectores* a excepción de los *Token*.

5. FASES DEL TURNO



FASE DE INICIO:

Comienza el turno del jugador.
El primer turno se decide al jugador inicial de forma aleatoria.

FASE PREVIA:

Durante la Fase Previa, puedes realizar las siguientes acciones:

- **Pasar turno:** Ir a Fin de Turno saltándote todas las Fases intermedias y sin activar efectos a excepción de los efectos con el costo, condición o indicación de "pasar turno" que deberán declararse en esta Fase. También puedes indicar en la Fase Previa que "pasas turno" y saltar a "Fin de Turno" para cumplir con el costo de "pasar turno" de 1 carta que lo establezca como condición para atacar.
- **Revelar** las cartas que desees.
- Declarar y resolver **Pasivas** (que cumplan su condición y/o Pasivas Opcionales).
- **Enviar cartas a Extinción** cuya vida llegue a **0** ptos. o por efecto o costo de alguna carta.
- **Reemplazar** cartas que dejen el campo.
- **Enviar** tu *Bio* a Extinción y actualizar **1** descanso de cada una de tus cartas.
- **Regresar 1 Rava** de *Zona Principal* al fondo del Mazo.
- Enviar **2** cartas de *Zona Principal* a Extinción para regresar **1 Rava** de Extinción a *Zona Principal*.

NOTA: El jugador rival solo puede revelar cartas con **Pasiva-Rápida** durante esta fase y usarlas como respuesta, también puede usar las pasivas de cartas que cumplan su condición si ya se encuentran reveladas. (Ver *Pasivas-Rápidas* en 6.6.2 *Pasivas*).



FASE DE BATALLA:

En esta Fase sólo se podrá atacar y/o usar la Activa de 1 carta por turno (excepción de cartas equipadas con Rot ya que se puede considerar su Activa y la de la carta equipada como 1 sola Activa. (Ver 3.4. Equipos) y se compone de las siguientes subfases:

DECLARACIÓN: Elige un Adendei o Protector disponible y declara ataque (Ver 6.5. Ataque) y/o Activa hacia una de las cartas rivales, podrás atacar cartas rivales ocultas (boca abajo). En esta subfase debes indicar las cartas involucradas, daños y Activas a realizar.

PAGO DE COSTOS: Algunas cartas requieren un costo para atacar o usar su Activa, el cual debe pagarse en esta subfase, también se realiza el daño de quemadura (aunque el daño por quemadura no se considera un costo (Ver 6.6.3 Costos).

RESPUESTA RIVAL: El rival puede revelar cartas y/o usar Activas Rápidas que tengan interacción en ataque o Activa (Ver 6.6.1 Activas).

Orden de resolución:

1. **Activas-Rápidas** del jugador en turno.
2. **Activas-Rápidas** del jugador rival.
3. *Daños* por ataque.
4. **Activas** del jugador en turno.

Nota: Una carta solo va a Extinción durante la Fase de Batalla para pagar un costo o si su Activa lo indica (las cartas que lleguen a 0 puntos de vida irán a Extinción hasta la Fase Post).

FASE POST:

Primero se envía a *Extinción* y reemplaza cualquier carta que haya llegado a **0** puntos de vida durante la Fase de Batalla. Se pueden declarar y resolver las *Pasivas* que cumplan sus condiciones de activación durante Batalla y cualquier otro momento.



FASE DE EQUIPO:

El jugador puede equipar (*oculta o revelada*) **1** carta de su Zona de Equipo a la carta que haya atacado o usado **Activa** durante este turno. Las cartas pueden equiparse con máximo **2** equipos o **1** *Ixim* y **1** *Rot* (Ver 3.4 Equipos).

FIN DE TURNO:

El orden de prioridad de las interacciones y efectos que se apliquen en el Fin de Turno será el siguiente:

1. Pago de *costos* que se hayan declarado en turnos o Fases anteriores cuyo costo deba pagarse al final del turno.
2. Resolución de **Activas** y **Pasivas** que se hayan declarado en turnos o Fases anteriores cuyo efecto **aplique** en Fin de Turno (primero **Activas**, posteriormente **Pasivas**).
3. Fin de **Activas** y/o **Pasivas** que se hayan declarado en turnos o Fases anteriores cuyo efecto **finalice** en Fin de Turno (primero **Activas**, posteriormente **Pasivas**).
4. *Daño* de "Veneno".
5. Declaración y resolución de **Pasivas**.
6. **Actualización de descansos:** Actualiza **1** *descanso* de las cartas que comenzaron el turno en *descanso* y que no atacaron, usaron **Activa** o recibieron *descansos* por efecto. Las cartas que atacaron o usaron **Activa** se colocarán en el número de *descansos* que indica la carta por lo cual no podrán atacar o usar **Activas** hasta volver a estar *disponibles* (Ver 5.1. *Descansos*).



CRITERIOS DE RESOLUCIÓN DE MÚLTIPLES PASIVAS

Si múltiples **Pasivas** en cartas de ambos jugadores pueden usarse en la misma Fase y al mismo tiempo, la activación y resolución de los efectos alternará entre jugadores, comenzando con el jugador en turno.

Nota: Durante las Fases Previa, Post, Equipos y Fin de turno, el jugador rival solo puede revelar cartas con **Pasiva-Rápida** y usarlas como respuesta (*Ver Pasivas Rápidas en 6.6. Efectos*), también puede usar las **Pasivas** de cartas que cumplan su condición si ya se encuentran reveladas.

5.1 DESCANSOS

Después de utilizar tus cartas, la carta deberá **esperar un número de turnos** determinado por el número de la estadística de **"Descansos"** en la carta. Una carta en *descanso* no podrá usar su ataque ni **Activa**, pero sí podrá usar las **Pasivas** que se cumplan y podrá ser atacada. Cuando una carta no se encuentra en *descanso* se denomina **"disponible"**.

GENERALIDADES

Las cartas *Adendei*, *Rava* y *Token* poseen una estadística de *descanso* de **0** a **2** máximo y no podrán añadirse más de **2** *descansos*.



Los *Protectores* siempre tendrán **3** turnos de *descanso* (aunque no tengan indicador de esta estadística) y comenzarán el juego de esta forma.



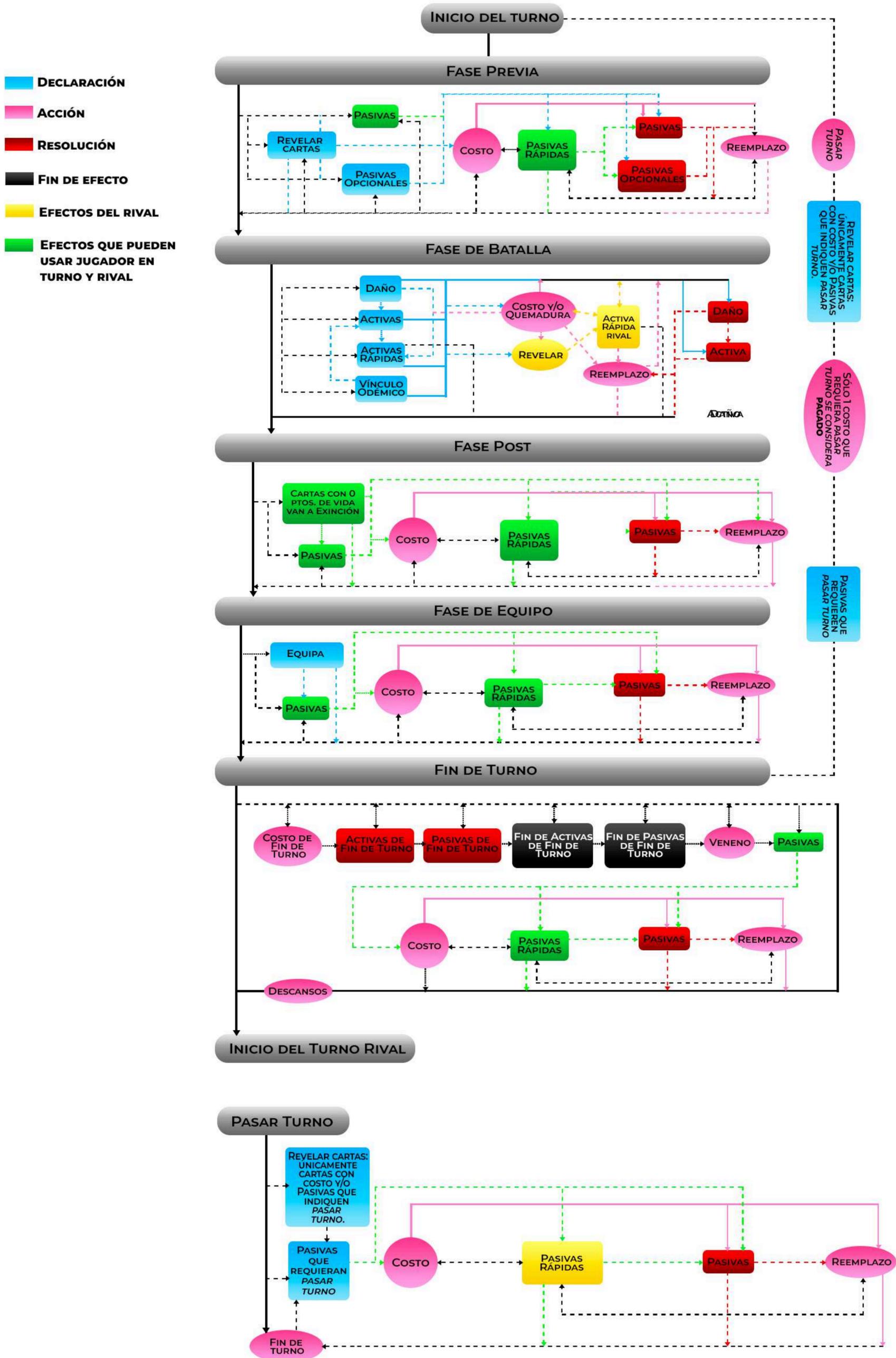
La declaración de **Activa** de las cartas equipo *Rot* **NO** aplicarán *descansos* para la carta *Rot* ni para su carta equipada en Fin de Turno.

ACTUALIZACIÓN DE DESCANSOS

Al final del turno si se declaró ataque o **Activa** de una carta, esa carta deberá colocarse en los *descansos* especificados en la Fase de Fin de Turno y las cartas que hayan iniciado el turno en *descanso* actualizarán **1** *descanso* durante esta misma Fase hasta estar *disponibles*.

5.2 DIAGRAMA ESTRUCTURA DE TURNO

NOTA: Las Pasivas que cumplan su condición, podrán declararse en todas las Fases a excepción de la Fase de Batalla.



5.3 REEMPLAZO DE CARTAS

1. Cuando una carta deja su espacio en la Zona Principal, el jugador tomará **3** cartas del Mazo Principal, y elegirá **1** para reemplazarla. La carta elegida se colocará en el espacio vacío, *revelada* (boca arriba) u *oculta* (boca abajo), y con **6** puntos de vida. Las **2** cartas restantes se regresarán al fondo del Mazo Principal en cualquier orden. Esta acción se repetirá por cada carta que haya dejado el campo.



2. Siempre que una carta (que no sea un equipo) deje la Zona Principal, deberá colocarse una carta suplente inmediatamente, antes de declarar cualquier otro efecto, excepto si se trata de un efecto que haya sido declarado antes de que la carta dejase el campo, en cuyo caso podrá terminar de resolverse antes de realizar el reemplazo.

3. En ningún momento se pueden usar como suplentes cartas rivales.

4. Si un *Protector* es enviado a Extinción, podrá ingresar tu *Protector* suplente conservando los mismos *descansos* que tenía el *Protector* anterior y **12** puntos de vida.

6. INTERACCIONES Y EFECTOS

IMPORTANTE: Se aplicarán en todo momento los lineamientos de este documento a menos que el texto de una carta indique **EXPLÍCITAMENTE LO CONTRARIO**.

EJEMPLOS DONDE **SÍ** APLICA:

- LIBRO DE REGLAS: Los *Tokens* no pueden ser *ocultados*. / EFECTO DE CARTA: *Ocultar* un *Token* rival.
- LIBRO DE REGLAS: No se puede *curar* una carta con **0** puntos de vida. / EFECTO DE CARTA: *Cura 1* pto. a **1** carta con **0** pto. de vida.

EJEMPLOS DONDE **NO** APLICA:

- LIBRO DE REGLAS: Los *Tokens* no pueden ser *ocultados*. / EFECTO DE CARTA: *Ocultar 1* carta rival.
- LIBRO DE REGLAS: No se puede *curar* una carta con **0** puntos de vida. / EFECTO DE CARTA: *Cura 1* pto. a **1** carta.

6.1 MARCAS

Algunas de tus cartas podrán colocar "*marcas*" sobre sí mismas u otras cartas en el campo. Las *marcas* no se consideran efectos y podrán ser eliminadas con los efectos de *curación* y *remover marcas* aplicados sobre las cartas *marcadas*.

En Kódem TCG® encontrarás **3** *marcas*:

QUEMAR: Una carta quemada recibe **1** punto de daño cada vez que declare ataque o **Activa**. No se considera un daño por costo.



ENVENENAR: Una carta envenenada recibe **1** punto de daño en Fin del Turno de la carta envenenada.

ABISMAR: Una carta abismada ha sido cegada, por lo que no podrá determinar a quién atacará durante la Subfase de Declaración; deberá atacar de forma aleatoria, para ello se sugiere que, el portador asigne un valor para cada carta y se lance un dado para determinar el objetivo del ataque.



GENERALIDADES

- Una carta no puede tener **2** marcas del mismo tipo, pero sí puede tener **1** marca de cada tipo.
- Mientras una carta tenga una *marca* no podrá ser objetivo de efectos o costos que coloquen la misma *marca*.
- A pesar de que existen efectos que colocan *marcas*, una *marca* ya colocada en una carta **NO** se considera un efecto.
- Poner una *marca* sobre una carta a menudo requiere una condición especificada en su efecto, pero cuando se coloca, la *marca* persistirá aunque la condición inicial haya cambiado.

EJEMPLO: Activa: Quema **1** Adendei rival.

SITUACIÓN: Si el Adendei quemado se coloca oculto (boca abajo), la marca permanece activa. La condición sólo es necesaria para la colocación inicial de la marca y esta sólo se removerá por un efecto específico (remover marca, curación) o si la carta es enviada a Extinción.



6.2 CAMBIOS DE ESTADÍSTICAS

Algunas cartas también podrán modificar las estadísticas de tus cartas. Aquí te compartimos cómo funcionan dichos efectos:

Algunas cartas también podrán modificar las estadísticas de tus cartas. Aquí te compartimos cómo funcionan dichos *efectos*:

•**ESCALAR:** Incrementar los puntos de *daño* de una carta permanentemente.



= 3

•**CURAR:** Incrementa los puntos de *vida* de una carta.
No se puede *curar* a una carta con 0 puntos de *vida* o a una carta que tenga completos sus puntos de *vida* máxima (6 puntos).
Curar no incrementa la *vida* máxima de una carta.



= 2



•**DESCENDER:** Disminuir los puntos de *daño* de una carta permanentemente.



•**FERALIZAR:** Es un efecto que hace que una carta pierda 1 de sus *energías* originales y se considera *Feral* (que no es considerada una *Energía*).

•**DAÑAR:** Disminuir los puntos de *vida* de una carta.
Dañar no disminuye la *vida* máxima de una carta.



6.3 TIPOS DE DAÑO

Existen diferentes tipos de *daño*, es importante saber distinguirlos ya que pueden interactuar de formas distintas con los efectos de tus cartas, en esta sección analizaremos cada uno de ellos:

1. DAÑO POR ATAQUE: El total de *daños* que se declara durante un ataque, incluyendo *daño aumentado* y *daño adicional* siempre que el efecto de una carta mencione “ataca”, “aumenta el daño” o “daña adicionalmente”.

El orden para considerar el *daño* (base, aumentado y adicional) es el siguiente:

- **Primero**, el **daño base**, que es el *daño* indicado en las estadísticas.
- **Segundo**, el **daño aumentado**, que incrementa temporalmente el *daño base* y se añade a este.
- **Tercero**, los multiplicadores de *daño*, que se consideran *daño aumentado* y se aplican al *daño base* más el *daño aumentado*. Los multiplicadores de *daño* pueden ser acumulativos.
- **Por último**, el *daño adicional*, que se suma después del *daño aumentado* y no modifica el *daño base* ni se considera parte del *daño aumentado*.

2. DAÑO POR EFECTO: Cualquier *daño* que no provenga directamente de la estadística de *daño* de una carta o que provenga de cualquier efecto que no mencione “*ataca*”, “*aumenta el daño*” o “*daña adicionalmente*” en su texto. Si una carta no menciona a qué carta se aplica el *daño* por efecto, aplicará sólo a la carta declarada para el ataque.

3. DAÑO POR COSTO: *Daños* que se realizan para poder resolver la declaración de un ataque y/o efecto.

4. DAÑO POR MARCA: *Daño* que se realiza como parte de una *marca*.

6.4 CAMBIOS ENTRE ZONAS

En Kódem TCG®, la posición de tus cartas con respecto a las cartas rivales es importante, por lo que existen cartas que permiten cambiar su lugar en el campo.

- Si una o más cartas son *intercambiadas* en la Zona Principal, las cartas cambiadas conservarán las mismas estadísticas y condiciones que tenían originalmente antes del cambio (incluyendo equipos y vida).
- Si la situación de juego impide que una carta conserve sus estadísticas y condiciones actuales, no se podrá realizar el cambio.
- Si una carta aliada que ha sido cambiada, se encuentra en el campo del rival y llega a **0** puntos de vida, se colocará en la Extinción de su jugador original.
- Cualquier equipo **intercambiado** a una carta, debe poder ser equipado a ese tipo de carta, de lo contrario no se podrá realizar el cambio.
- Si una carta es cambiada por una carta suplente (es decir, sin ser enviada a *Extinción*), la nueva carta se colocará con los mismos puntos de vida que tenía la carta anterior.
- En ningún momento se pueden usar cartas rivales como suplentes.



6.5 ATAQUE

El ataque es el principal medio que tendrás para ir eliminando cartas rivales durante el juego. Su potencia está definida en la estadística de “*daño*” de tu carta más los *daños* aumentados y los *daños* adicionales (**Daños de Ataque** = *Daño Base* + *Daño Aumentado* + *Daño Adicional*).



1. Atacar: Se considera que una carta está *atacando* cuando se declara que va realizar *daño* (de ataque) a otra carta.

1.1 El efecto de una carta está condicionado a su *ataque* **sólo si** la carta lo indica.

Ej: "Si esta carta ataca/atacó..."

2. Declarar un ataque: Es la acción de decirle a tu oponente que vas a *dañar* una de sus cartas por el *daño* indicado en la estadística de una de tus cartas, también incluye el *daño aumentado* y/o el *daño adicional* que la carta tuviera en ese momento.

3. Resolver un ataque: Es la acción de reducir la *vida* de la carta rival por el *daño* del *ataque* declarado.



Ejemplo: Efecto NO condicionado al ataque



Ejemplo: Efecto CONDICIONADO al ataque



Respuestas al ataque: El jugador rival puede realizar diferentes acciones como respuesta al *ataque*, por ejemplo: *revelar* cartas y usar **Activas-Rápidas**. Se considera que una carta está siendo *atacada* cuando un jugador rival declara un *ataque* sobre ella.

Ataque Múltiple: También existen cartas que pueden *atacar* a más de **1** carta durante la Fase de Batalla, sin embargo, se considerará como **1** solo ataque.



Gatillo de Efectos: El ataque también puede activar determinados efectos que lo indiquen en su texto "Si esta carta ataca/atacó..."

6.6 EFECTOS

Tus cartas tendrán diferentes efectos en el juego descritos por su texto. El texto iniciará en **negritas**, indicando su tipo de efecto. Existen dos efectos principales: **Activas** y **Pasivas**.

Activa: Todos los Adendei en el campo reciben *descansos* iguales a los indicados en su respectiva carta.

Pasiva: Los Adendei rivales solo pueden ser curados por efectos de Adendei.

GENERALIDADES

- **Declarar un efecto:** Es la acción de decirle a tu rival que vas a utilizar el efecto de una carta.

Si la condición de uso de un efecto no se cumple el efecto no podrá ser declarado. Los efectos declarados en cualquier Zona o fuera de ellas (*Ej. cartas tomadas o vivificadas*) se considerarán que resuelven como si la carta aún estuviera en dicho lugar aun si la carta ya no se encuentra en la misma zona o lugar donde se declaró el efecto.

- **Resolver un efecto:** Es la acción de llevar a cabo lo que dice el efecto de la carta.

Las cartas que no especifiquen **explícitamente** que su efecto se aplica cuando ellas mismas sean enviadas a Extinción, no podrán activar sus efectos cuando sean enviadas a Extinción.

Si una carta deja el campo y su efecto está condicionado a “*estar disponible*”, el efecto no continuará en uso.

Sólo las cartas reveladas en el campo podrán hacer uso de sus efectos.

Si una carta cuyo efecto se haya activado en campo no especifica cuándo termina, este terminará cuando la carta ya no se encuentre revelada en el campo.

Si la condición para activar un efecto se cumple varias veces simultáneamente, el efecto sólo se activará una vez.

Ejemplo 1: Cretus, Promesa



Situación 1:

Al final de la Fase de Batalla, 2 cartas aliadas llegan a 0 puntos de vida y en la fase post se van a Extinción simultáneamente. En este caso la pasiva de “*Cretus, Promesa*” sólo puede activarse una vez y escalará sólo 1 punto.

Ejemplo 2: Dagg, Abismo Feral



Situación 2:

2 cartas aliadas alcanzan 0 puntos de vida al final de la Fase de Batalla y se van a Extinción simultáneamente. En este caso la pasiva de “*Dagg, Abismo Feral*” sólo puede activarse una vez, por lo que se colocaría sólo 1 Token en el campo.

6.6.1 ACTIVAS

- Se usan una vez por turno.
- Se declaran solamente durante la Fase de Batalla.
- Son **opcionales** sólo si en su **texto** se **especifica "puede"**, de otra forma se deben declarar al momento de declarar ataque durante la Subfase de Declaración.
- Se puede declarar una **Activa** sin *atacar* sólo cuando su efecto no esté condicionado a su ataque.
- Si la **Activa** tiene condiciones y no se cumplen, se podrá *atacar* sin usar dicha **Activa**.
- La **Activa** de una carta y la de sus cartas Equipo pueden considerarse una única **Activa**. Esto permite usar ambas **Activas** en el mismo turno o sólo **1** de ellas (respetando los tiempos de uso individualmente).
- Las cartas con estadística de *descanso* **entran a sus descansos** respectivos al final del turno **si usaron su Activa**.



Activa-Rápida: Si 1 carta aliada es atacada, desvia el ataque a esta carta.

- Las **Activas-Rápidas** funcionan igual que las **Activas**, pero **también** se pueden usar durante el **turno del rival** (como respuesta) y se **resuelven tan pronto son declaradas**.

6.6.2 PASIVAS

- Se pueden usar varias y múltiples veces por turno.
- A diferencia de las **Activas**, una carta **no descansará** al final del turno **por declarar una Pasiva**.
- En caso de que se cumplan condiciones para el uso de una o más **Pasivas** al **mismo tiempo**, el **jugador en turno tiene prioridad** para la declaración y resolución de una **Pasiva** y posteriormente se intercalarán las declaraciones y resoluciones de una **Pasiva** por jugador (Este criterio aplicará también para la resolución de una o más **Pasivas-Rápidas**).

Cartas Tomadas: Las **Pasivas** de cartas tomadas en Fase de Batalla podrán ser declaradas en Fase Post siempre y cuando las cartas hayan cumplido sus condiciones durante Batalla y no podrán ser declaradas si son colocadas en el campo.



Pasivas Opcionales: Estas no se encuentran indicadas en **negritas**, pero se identifican porque no indican un momento preciso de uso y pueden ser declaradas exclusivamente durante tu Fase Previa una vez por turno.



Pasivas-Rápidas: Se usan durante cualquier turno, únicamente en respuesta a revelación, eliminación de cartas o declaración de otras **Pasivas**.

Se resuelven tan pronto son declaradas.

Si no indican el momento preciso de uso, solo podrán ser declaradas una vez por turno, en fase previa o en cualquier fase posterior a Fase de Batalla.



6.6.3 COSTOS

Los costos son requisitos para usar efectos o atacar y se pagan al declarar el efecto o ataque.

- No se consideran efectos.
- Un costo **no** puede ser pagado para más de **1** efecto al mismo tiempo.
- Si el costo especifica *dañar* puntos de vida, las cartas deben tener al menos **1** punto de vida para que se considere pagado.
- Los costos son pagados posterior a la Subfase de Declaración, antes de llevar a cabo el efecto/ataque.
- Si un costo no especifica si se paga al atacar o al usar su efecto, se entenderá que el costo aplica al declarar cualquiera de las dos acciones. Si ambas acciones se declaran simultáneamente, el costo se pagará solo una vez.
- Para pagar un costo que permita declarar un ataque y/o **Activa**, la carta deberá estar disponible.

¿QUÉ HAGO SI NO PUEDO PAGAR EL COSTO?

Si una carta requiere que su costo se pague después de usar su efecto, atacar o en cualquier otro momento que no sea antes de resolver el efecto, y en ese momento no hay una carta disponible que cumpla con las condiciones necesarias para pagar, se *dañará 1 punto a 2 cartas aliadas* como forma de pago.

Ejemplo 1: “Enis, Burbuja de Tiempo”

Situación: “Enis, Burbuja de Tiempo” va a Extinción, el remplazo llega *boca abajo* y el resto de tus *Adendei* están *ocultos*. Sin embargo, al estar *ocultos*, no se consideran *Adendei*, en este caso, se deberá *dañar 1 punto a 2* de esas cartas.



COSTO PARCIAL

Los costos deben pagarse total o parcialmente según sea el caso, una carta solo puede pagar costo parcial cuando, no hay suficientes cartas en campo con las características necesarias para aplicar el costo total o cuando las cartas en tu campo no tienen las condiciones necesarias para pagar el costo total.



Ejemplo 1: “Ariam, Modo Catrín”

Situación: En tu campo tienes **1** *Adendei* aliado *revelado* y **1** *Adendei* aliado *oculto*, en este caso sólo es posible *dañar a 1* de tus *Adendei* aliados porque el otro se encuentra *oculto* y no se considera *Adendei*.

Ejemplo 2: “Quam, Detrás de la Materia”

Situación: Tu *Protector* está en **2** *descansos*, en este caso el *Protector* sólo podrá recibir **1** *descanso* ya que el máximo de *descansos* de los *Protectores* es **3**.





Ejemplo 3: “Xilan, Calma”

Situación: “Xilan, Calma” tiene **6** puntos de vida, por su efecto; **escala 5** pts. y tus *Adendei* aliados sólo tienen **1** pto. de vida. En este caso “Xilan, Calma” se daña **5** punto de vida y el resto de *Adendei* en tu campo sólo se dañan **1** pto. porque no tienen más vida.

NOTA IMPORTANTE:

En cualquier caso se deberá buscar pagar el **máximo** del costo correspondiente con las cartas y condiciones disponibles en ese momento.

Ejemplo 1: “Costo: Daña 6 pts a una carta aliada”

Situación: Tienes 2 cartas con 1 y 6 puntos de vida, para cumplir el costo de tu carta deberás escoger la carta con mayor vida; es decir, la que tiene 6 pts. de vida.

Ejemplo 2: “Costo: 2 cartas aliadas reciben 2 descansos”

Situación: Tienes tus 3 cartas aliadas en 0, 1 y 2 descansos respectivamente; en este caso, para cumplir el costo deberás elegir las cartas con menores descansos para ello (Es decir, las cartas en 0 y 1 descansos).

6.7 RESTRICCIONES E INTERACCIONES

Existen situaciones en el juego que no permiten determinadas jugadas.

Estas restricciones se dan principalmente por las interacciones de los efectos, costos o por las características particulares de cierto tipo de cartas por ejemplo *Tokens*, *Protectores*, etc. Dichas restricciones no pueden ser ignoradas una vez que se establecen. En caso de que existan **2** o más situaciones donde estas restricciones se contrapongan, predominará aquella restricción que se haya puesto primero en juego.

Restringir: Bajo ciertas condiciones, se limita el uso de los efectos o condiciones de la(s) carta(s) restringida(s).

GENERALIDADES DE LAS RESTRICCIONES E INTERACCIONES

1. No pueden existir **2** o más cartas con el mismo nombre, arte y/o efecto impreso en tu Mazo General.



Ejemplo: Carta impresa con diferente arte, pero mismo nombre y efecto.

2. Si un jugador tiene **2** cartas con el mismo nombre, arte y/o efecto reveladas en su Ecosistema, debe seleccionar una de ellas y enviarla al fondo del Mazo (Generalmente esta situación se da al realizar cambio de cartas entre tú Zona Principal y la del rival).

3. Ninguna carta ajena al jugador puede estar en su Mazo o en su Extinción.
4. No se pueden seleccionar como objetivo de ataques o efectos a cartas que no tengan la característica o estadística necesaria para aplicarlos. **Ejemplos:**
 - 4.1 No se pueden declarar ataques a carta que no tengan estadística de vida máxima.
 - 4.2 No se puede dar *descansos* a cartas que no tengan estadística de *descanso*.
 - 4.3 No se puede Feralizar a una carta que no tiene Energía.
 - 4.4 No es posible *negar* un efecto de una carta que no tenga efecto.
5. Sólo las cartas reveladas en el campo pueden hacer uso de sus efectos.
6. Si una carta es *ocultada* por efecto, vuelve a sus estadísticas base y finalizará la *negación* de su efecto si se encuentra negado.
7. Aún si una carta fue *ocultada* se debe resolver la declaración de su ataque.
8. Las cartas *ocultas* no podrán resolver efectos excepto si su declaración se hizo ese turno y su resolución durará máximo hasta el final del mismo turno.
9. Las cartas *ocultas* no se podrán considerar un tipo de carta en específico.
10. Una carta que fue *ocultada* por efecto en el turno anterior deberá volver a declarar su efecto para que resuelva.
11. Una carta en mano puede ser mostrada y se considerarán todas sus características y estadísticas impresas, una vez que la carta vuelve al Mazo Principal, o es colocada *oculta* en el campo, estas características y estadísticas impresas dejan de considerarse.
12. Los efectos y ataques no pueden usarse ignorando las restricciones presentes en ese momento.
13. Mientras una carta tenga una marca no podrá ser objetivo de efectos o costos que coloquen la misma marca.
14. Si hay restricciones en el campo que impidan a ambos jugadores hacer *daños* (de cualquier tipo) y donde además ambos jugadores no puedan usar efectos para salir de esta situación por más de **8** turnos, ambos jugadores enviarán todas sus cartas en Zona Principal al fondo del Mazo y Zona de Equipos, cada jugador reemplazará sus cartas de forma normal.
15. Es muy común el olvido de la actualización de *descansos* de las cartas, por lo que cuando un jugador haga notar que olvidó actualizar los *descansos* de alguna de sus cartas, podrá actualizar en ese momento dichos *descansos*.
16. En Torneos y partidas competitivas si un jugador olvida actualizar en reiteradas ocasiones los *descansos* de sus cartas, es posible comentar de esta situación al juez en turno y quedará a discreción del juez aplicar o no alguna penalización.
17. Las cartas en el Mazo Principal, no se pueden *revelar* (solamente se pueden mostrar) y no pueden tener ninguna característica o estadística particular.

TIPOS DE RESTRICCIONES

1. Restricciones a declarar ataques: Esta clase de limitación imposibilita que algunas cartas sean objetivo de ataques provenientes de otras. Algunas frases y cartas que indican esta restricción son:

- “No puede ser atacada/o...”
- “Sólo puede atacar...”
- “No puede atacar...”
- “No puede ser dañado...”



Ejemplos de cartas con restricciones al declarar ataque

2. Restricciones para la declaración de efectos: Este tipo de restricción impide que algunas cartas sean objetivo de efectos de otras, o que ciertas cartas puedan usar sus propios efectos. Algunas frases y cartas que identifican estas restricciones son:

- "No puede ser dañados por efectos"
- "No puede usar efectos/Pasiva/Activa"
- "No puede ser Curada/Protegida/Dañada"
- "Solo puedes usar este efecto/Pasiva/Activa"
- "No puede escalar/descender"
- "No puede ser copiada/o"



Ejemplos de cartas con restricciones para la declaración de efectos

3. Restricción para ocultar: Impide que ciertas cartas estén ocultas en el campo, ya sea por su tipo específico de carta como los *Tokens* y *Protectores* o por consecuencia de algún efecto o costo.



Ejemplo de carta con restricción para ocultar



Ejemplo de carta con restricción para enviar a Extinción

4. Restricción a enviar a Extinción: Impide que ciertas cartas vayan a Extinción, aún cuando su vida sea reducida a 0.

5. Restricción para equipar: Hace que algunas cartas no se puedan equipar o sólo se puedan equipar a cartas específicas. Algunas frases para identificar la restricción: "No puede ser equipada/o", "Sólo puede ser equipado a..." (Ver 3.4 Equipos)



Ejemplo de carta con restricción para equipar



Ejemplo de carta con restricción para actualizar descansos

6. Restricción para actualizar descansos: Este tipo de restricciones hacen que ciertas cartas no puedan actualizar sus *descansos*. Algunas frases para identificar la restricción: "No puede/podrá actualizar descanso(s)".



Ejemplo de restricción para vincular

7. Restricciones para vincular: Este tipo de restricciones hacen que ciertas cartas no se puedan vincular. Algunas frases para identificar la restricción: “Sólo puede/podrá vincularse con...”, “Se vincula sólo con...”.

8. Restricciones para resolver Efectos: A diferencia de las restricciones para declarar efecto, una restricción para resolver efecto sí permite que lo declares, pero su restricción no permite resolver. Por lo general aquí se encuentran todas las *negaciones* de efectos, las cartas con efectos *negados* por definición no pueden resolver sus efectos mientras se encuentren *negados*, también en esta categoría se encuentran las *protecciones*.



Ejemplo de negación de efecto



Ejemplo de protección

PENALIZACIONES POR INCUMPLIR RESTRICCIONES

1. Si un jugador declara un efecto o ataque ignorando una restricción, no resolverá y se perderá, es decir, no se podrá declarar nuevamente a otra carta durante ese turno. Además, si la carta declaró un ataque o **Activa**, no podrá equiparse durante la fase de equipos y deberá descansar al final del turno.
2. Si un jugador incumple una restricción, el jugador debe notificarlo al rival (y/o juez en partidas competitivas); se aplicará el punto **1** o **4**, según corresponda.
3. Los jugadores tienen como máximo el siguiente turno para señalar el incumplimiento de una restricción.
4. Si se ignora una restricción en el turno actual o anterior, las acciones posteriores se cancelan, los Ecosistemas retroceden al momento previo a la infracción, y se aplica la sanción del punto **1** (si aplica).
5. El incumplimiento de una restricción no reclamada durante **2** turnos (el turno de la infracción y el siguiente a este), hace que la acción prescriba, eximiendo de penalización (excepto en torneos/juegos competitivos, donde el juez puede intervenir y penalizar a su criterio), ya que es responsabilidad de los jugadores conocer las restricciones.
6. En torneos oficiales, cuando un jugador ignore restricciones reiteradamente se puede informar al juez, quien a su criterio decidirá si resuelve alguna penalización adicional; que podrá ir desde amonestación verbal, carta en Extinción, pérdida de turno, pérdida de partida o hasta descalificación.

7.¿CÓMO ARMAR MI MAZO?

Al comenzar a construir tu mazo de juego es importante que conozcas que existen diferentes estrategias que puedes contemplar para poder armarlo de una forma más rápida y eficiente. Si estás buscando recomendaciones para empezar a jugar, esta sección es para ti.

MAZO POR ENERGÍAS

Al construir tu mazo, tienes la opción estratégica de seleccionar un atributo de energía específico para potenciarlo y convertirlo en la base de tu estrategia. Para complementar y fortalecer este enfoque, puedes incluir otras energías que actúen como apoyo y brinden versatilidad a tu juego (**Ver 2.2.1. Energías**). Es importante destacar que no estás limitado a una sola energía; tienes la libertad de combinar todas las energías que consideres necesarias y estratégicas dentro de tu Mazo Principal, lo que te permite crear sinergias poderosas y adaptarte a diferentes situaciones de juego.



Ejemplo de un mazo de energía pírica

MAZO POR SUBTIPOS DE ADENDEI

Dinosaurios - Adendei Titán

En el universo de Kódem TCG®, los Adendei han estado presentes en todas las Eras del planeta. Durante el Mesozoico, estos Adendei fueron conocidos como *Adendei Titanes*, debido a su tamaño colosal. Este subtipo destaca por su inmenso poder y agresividad. ¡La opción perfecta para los amantes de los dinosaurios!



Ejemplo de un mazo de Adendei Titanes

Peces abisales - Adendei Abisal

Los Adendei Abisales emergen de las profundidades del océano, donde han permanecido ocultos durante millones de años. Su poder devastador los mantiene recluidos en los abismos marinos. Inspirados en los mitos de H. P. Lovecraft, estos Adendei son criaturas destructivas que carecen de empatía y conexión con la naturaleza, habiendo sido moldeados en el frío vacío abisal. Si te atrae el caos y la destrucción sin límites, los *Adendei Abisales* son una excelente adición para tu Mazo.



Ejemplo de un mazo de Adendei Abisales

MAZO TEMÁTICO

¿Te gustan los ajolotes? ¿Los lobos? ¿Los reptiles feroces? ¡Encuentra un mazo más afín a tu animal favorito! ¡Es lo más cercano que tendrás en el juego a personalizar tu propia experiencia de juego combinándola como quieras!



Ejemplo de un mazo temático de "Ariam" el ajolote

MAZO POR MECÁNICA

Elige tu estrategia favorita. Reúne las cartas que tengan tu mecánica favorita y ¡Manos a la obra! Algunos mazos creados por mecánica de juego son los mazos de *ataque al Protector*, de juego con cartas en Extinción o de juego con equipos aunque hay muchísimos más dentro de Kódem TCG®.



Ejemplo de un mazo con estrategia de Ataque al Protector

8. FORMATOS DE JUEGO

8.1 FORMATO MULTIJUGADOR

Este modo de juego permite enfrentamientos estratégicos entre varios jugadores, hasta un máximo de **8** y se estima que el juego tomará **10** minutos por cada jugador en la partida.

REGLAS GENERALES

- 1. Orden de Juego:** Al iniciar la partida, el orden de turnos se determina de forma aleatoria.
- 2. Interacción por Turno:** Al comienzo de cada turno, el jugador en turno elige un jugador rival con el que interactuará exclusivamente durante ese turno y podrá elegir jugadores rivales diferentes cada turno. Los efectos de cartas y mecánicas se aplicarán únicamente entre ambos jugadores y sólo las cartas que mencionan en su texto "jugador(es)", podrán interactuar con otros jugadores fuera del rival elegido al inicio de turno.
- 3. Selección de Rivales:** Cada turno, los jugadores pueden escoger a un rival diferente.
- 4. Aplicación de Cartas y Efectos:** Cualquier carta o efecto que interactúe con múltiples cartas rivales se aplicará solo al jugador rival elegido ese turno.

VARIANTES

• **JUNGLA: TODOS LOS JUGADORES LUCHARÁN ENTRE SÍ Y GANARÁ EL ÚLTIMO EN PIE.**

a) **Condición de Eliminación:** Un jugador queda fuera de la partida al acumular **6** cartas en Extinción.

b) **Condición de Victoria:** El último jugador en pie es el ganador de la partida.

• **CAZADOR: AL INICIO DE LA PARTIDA, LOS JUGADORES ELEGIRÁN UN NÚMERO DE CARTAS RIVALES A VENCER.**

a) **Condición de Victoria:** El primer jugador que envíe a Extinción el número de cartas rivales acordado, será el vencedor.



• **MANADA:**

Los jugadores realizarán equipos (Manadas) con el mismo número de integrantes y compartirán Extinción, al inicio de la partida decidirán el total de cartas en Extinción como condición de victoria. Las cartas y efectos aplican únicamente para cada jugador individual, por lo cual no se pueden utilizar para todos los jugadores de un equipo.

a) Condición de Victoria: El primer jugador que envíe a Extinción el número de cartas rivales acordado, será el vencedor.

8.2 FORMATO EXTENDIDO

Este formato de juego expande las posibilidades estratégicas, ofreciendo una experiencia que evoca la mecánica más **tradicional** de los juegos de cartas coleccionables tradicionales. A diferencia del *Formato Estándar* que explicamos a lo largo de este Libro de Reglas, en el *Formato Extendido* puedes llevar **múltiples copias de tus cartas Adendei y Rava**.

a) Composición del Mazo:

El Mazo debe tener exactamente **50 cartas**, pudiendo incluir hasta **3 Ravas**.

Puedes llevar hasta **3 copias** de **cada** carta *Adendei*.

Se permiten hasta **12** cartas de equipo en la Zona de Equipo (Estas cartas no podrán tener múltiples copias).

b) Selección de Cartas Suplentes:

Cuando una carta es enviada a la Zona de Extinción, toma **3** cartas de tu Mazo Principal y elige **1** como carta suplente para reemplazarla.

Puedes optar por sacar **1** o **2** cartas adicionales a cambio de *dañar* esa misma cantidad de puntos de vida de tu *Protector*. Esta decisión debe hacerse al momento de tomar las primeras **3** cartas y no puede realizarse después.

c) Condición de Victoria:

Enviar **10** cartas rivales a la Zona de Extinción, o enviar **3** cartas rivales con el mismo nombre y/o ilustración a la Zona de Extinción.



CARTAS LIMITADAS

| NOMBRE DE LA CARTA | NO. DE COPIAS |
|--|---------------|
| <p><i>Zotz, Absorción de Energía</i></p>  | 0 |
| <p><i>Tekei, Responsabilidad</i></p>  | 1 |

| NOMBRE DE LA CARTA | No. DE COPIAS |
|--|---------------|
| <p>Zots, Rechazo</p>  | 1 |
| <p>Zaykan, Anulación</p>  | 1 |
| <p>Retis, Superficie</p>  | 1 |
| <p>Ariam, Límite</p>  | 1 |
| <p>Chapalab, El Anciano</p>  | 1 |

9. GLOSARIO

•**Abismar:** *Marca.* Una carta *abismada* ataca al azar; lanza un dado para determinar el objetivo del ataque. (Ver 6.1. Marcas).

•**Daño por costo:** Daños que se realizan para poder resolver la declaración de un ataque y/o efecto (Ver 6.3. Tipos de Daño).

•**Activa:** *Efecto.* Puede estar ligado al ataque si indica “**cuando esta carta ataca.../si esta carta atacó...**” Su uso es obligatorio cuando no indica “puede”. Su uso requiere aplicación de descansos. (Ver 6.6 Efectos).

•**Activa-Rápida:** *Efecto.* A diferencia de la Activa también puede usarse durante el turno del rival como respuesta y resuelve tan pronto se declara. Su uso requiere aplicación de descansos (Ver 6.6 Efectos).

•**Adendei:** *Carta.* Carta Principal en el juego. Cada una cuenta con 6 puntos de vida (Ver 3.1. Adendei).

•**Atacar:** Se considera que una carta está atacando cuando se declara que va realizar daño (de ataque) a otra carta (ver 6.5. Ataques). El efecto de una carta está condicionado a su ataque solo si la carta lo indica. *Ej: Efecto: Si esta carta ataca/atacó...*

•**Bio:** *Carta.* Carta de campo. No posee puntos de vida ni descansos (Ver 3.5. Bio).

•**Campo:** Conjunto de zonas que incluye: Zona de Protector, Zona Principal y Zona de Bio (Ver 4.Preparación del Ecosistema).

•**Cambiar:** *Efecto.* Movimiento de una carta de un espacio a otro dentro del campo de un jugador, así como el movimiento entre los campos de diferentes jugadores (Ver 6.4. Cambios entre Zonas).

•**Carta Aliada:** *Carta.* Cuando una carta específica “aliado”, significa que su efecto aplica para cualquier carta del lado de 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.

•**Carta Rival:** Cualquier carta del jugador rival que esté en su Ecosistema.

•**Colocar en campo:** *Efecto. Acción de turno.* Una carta se considera colocada en el campo al entrar a este desde cualquier otra Zona.

•**Copiar:** *Efecto.* Añade temporalmente el efecto de otra carta especificada a su efecto original. El efecto copiado no es acumulativo. Si se copia un nuevo efecto, el efecto copiado anterior se reemplaza por el nuevo.

•**Costo:** No se considera efecto. Son acciones que se deben pagar al declarar el efecto o ataque para usar efectos o atacar (Ver 6.6 Efectos).

• **Curar:** *Efecto.* Incrementa los puntos de vida de una carta, sin exceder su máximo (Ver 6.2. Cambios de Estadísticas).

• **Daño:** Reduce los puntos de vida de una carta (Ver 6.2. Cambios de Estadísticas).

• **Daño por Ataque:** Total de daño de un ataque declarado (incluye escalas y daños adicionales)(Ver 6.3. Tipos de Daño).

•**Daño por efecto:** Cualquier daño que no provenga directamente de la estadística de daño de una carta o que provenga de cualquier efecto que no mencione “ataca”, “aumenta el daño” o “daña adicionalmente” en su texto. Si una carta no menciona a qué carta se aplica el daño por efecto, aplicará sólo a la carta declarada para el ataque (Ver 6.3. Tipos de Daño).

•**Daño por marca:** Los daños que se realizan como parte de una marca (Ver 6.1. Marcas).

•**Declaración:** *Subfase.* Se declara el ataque a la(s) carta(s) rival(es) deseadas por el portador del turno (Ver 5. Fases de Turno).

•**Declarar un ataque:** Es la acción de decirle a tu rival que vas a dañar una de sus cartas por el daño marcado en la estadística de una de tus cartas, también incluye el daño aumentado y/o el daño adicional que la carta tuviera en ese momento (Ver 5. Fases de Turno).

•**Declarar un efecto:** Es la acción de decirle a tu rival que vas a utilizar el efecto de una carta. Si la condición de uso de un efecto no se cumple el efecto no podrá ser declarado. Los efectos declarados en cualquier zona o fuera de ellas (*Ej. cartas tomadas o vivificadas*) se considerarán que resuelven como si la carta aun estuviera en dicho lugar aun si la carta ya no se encuentra en la misma zona o lugar donde se declaró el efecto (Ver 5. Fases de Turno).

•**Descender:** *Efecto.* Disminuye permanentemente los puntos de daño de una carta (Ver 6.2. Cambios de Estadísticas).

•**Desviar:** *Efecto.* Redirige el daño, Ataque o efecto respectivo a la carta especificada en el texto.

•**Eliminar:** *Acción de Turno.* Una carta es enviada a la Zona de Extinción (Ver 5. Fases de Turno).

•**Ecosistema:** Espacio de juego que incluye todos los elementos de tu tablero y las Zonas que lo conforman (Ver 4.Preparación del Ecosistema).

•**Envenenar:** *Marca.* Una carta *envenenada* recibe 1 punto de daño al final del turno del portador (Ver 6.1. Marcas).

•**Equipo:** *Carta.* Son cartas “Ixim” o “Rot” que puedes equipar a *Adendei* o cartas que especifiquen dichos equipos por su texto para añadir efectos durante el juego (Ver 3.4. Equipos).

•**Escalar:** *Efecto.* Aumenta permanentemente los puntos de daño de una carta (Ver 6.2. Cambios de Estadísticas).

•**Feralizar:** *Efecto.* Una carta feralizada pierde 1 de sus energías originales y se considera energía Feral (Ver 6.2. Cambios de Estadísticas).

•**Ixim:** *Equipo.* Basados en los reinos vegetal y fungi. Posee efectos “Pasiva” o “Pasiva Rápida” en su mayoría (Ver 3.4. Equipos).

•**Marca:** “Quemar”, “Abismar” y “Envenenar” se consideran Marcas. Las Marcas pueden eliminarse con el efecto de “Remover” y “Curar”(Ver 6.1. Marcas).

•**Mazo (Mazo Principal):** Zona. Las cartas de *Adendei* y/o *Rava* que no se encuentren en la Zona de Extinción o en la Zona Principal irán aquí y entrarán en juego como cartas suplentes. Estas cartas irán estructuradas, no revueltas. Si una carta se devuelve al Mazo por efecto de alguna otra carta, la nueva carta se colocará en la Zona Principal con los mismos puntos de vida que tenía la carta devuelta (Ver 4. Preparación del Ecosistema).

•**Mazo General:** Conjunto de cartas compuesto por los diferentes tipos de cartas de Kódem (*Adendei*, *Ravas*, *Protectores*, *Equipos*, *Bio* y *Tokens*) (Ver 1.3. Componentes de Juego).

•**Mostrar:** *Acción de Turno*. Enseñar la carta al rival. Mostrar una carta no implica *revelar* una carta. Algunas cartas pueden declarar sus efectos al ser *mostradas*. Ej. “**Si esta carta es tomada del mazo muestrala y cura 1 pto. a una carta aliada**”.

•**Negar:** *Efecto*. Su significado cambia dependiendo de si se niega un ataque o un efecto.

•**Negar un ataque:** Es un efecto que hace que la declaración de un ataque resuelva como si el ataque y/o múltiples ataques no se hubieran declarado, sin embargo, la carta deberá descansar al final del turno.

•**Negar un efecto:** Significa que un efecto declarado no podrá resolver mientras se encuentre negado. Si la duración de un efecto dura más de un turno y es negado, se considerará que el efecto no puede resolver mientras este negado, sin embargo, al terminarse el efecto de la negación ya no será necesario volver a declarar el efecto para que resuelva.

•**Ocultar:** *Efecto. Acción de turno*. Colocar boca abajo una carta. Los *Token* y *Protectores* no pueden ser *ocultos* por efecto. Las cartas *ocultas* no podrán resolver efectos excepto si su declaración se hizo ese turno y su resolución durará máximo hasta el final del mismo turno. Aún si una carta fue ocultada se debe resolver la declaración de su ataque. Si una carta es *ocultada* por efecto, vuelve a sus estadísticas base y finalizará la *negación* de su efecto si se encuentra *negado*.

Las cartas *ocultas* no se podrán considerar un tipo de carta en específico.

Una carta que fue *ocultada* por efecto en el turno anterior deberá volver a declarar su efecto para que resuelva.

Las cartas en Zona de Extinción no pueden ser *ocultadas*.

•**Pasiva:** *Efecto*. Se pueden usar múltiples veces por turno, no se actualizan descansos al usarlos (Ver 6.6 Efectos). Si no especifica tiempo de Activación, es opcional y se Activa una vez por turno durante Fase Previa.

•**Pasiva-Rápida:** *Efecto*. A diferencia de las Pasivas, más Pasivas-Rápidas sólo se pueden declarar en respuesta a otras

Pasivas, revelación de cartas o eliminación de cartas, también se pueden usar en turno rival y resuelven tan pronto se declaran (Ver 6.6 Efectos).

•**Pagar:** Son acciones especificadas en un costo que se deben de realizar (Ver 6.6 Efectos).

•**Protector:** *Carta*. Carta con 12 puntos de vida. Inicia con 3 descansos, en la Zona de equipos. Para usar su efecto debe usar el *vínculo* con algún *Adendei* disponible (Ver 3.2 Protector).

•**Proteger:** *Efecto*. Efecto que se aplica a una carta la carta protegida es inmune a ataques y/o efectos de otras cartas hacia ella, también se considera *proteger* una carta el hecho de evitar (una vez que ya han sido declarados) ataques, todos los daños y/o efectos de otras cartas hacia ella.

•**Quemar:** *Marca*. Una carta *quemada* recibe 1 punto de daño cada vez que ataque o use su Activa (Ver 6.1 Marcas).

•**Rava:** *Carta*. Manifestaciones de las energías. Puedes llevar 0-2 *Rava* en tu *Mazo General* (Ver 3.3. Rava).

•**Reemplazar:** *Acción*. Sustituir la carta que haya abandonado el campo, tomando 3 cartas del tope del *Mazo Principal*, eligiendo 1 y colocándola *oculta* o *revelada* sustituyendo a la carta eliminada (Ver 5.3. Reemplazo de Cartas).

•**Resolver el ataque:** Es la acción de reducir la vida de la carta rival por el daño del ataque declarado (Ver Sección 5.2.).

•**Resolver un efecto:** Es la acción de ejecutar/llevar a cabo dentro del juego lo que el efecto de la carta dice (Ver Sección 5.2.).

•**Restricción:** *Efecto*. Las cartas con restricciones indican que una carta no puede realizar determinadas acciones o efectos (Ver 6.7. Restricciones e interacciones).

•**Revelar:** *Efecto. Acción de Turno*. Se considera "revelar" una carta si se coloca boca arriba en el campo (Ver 5. Fases de Turno).

•**Rot:** *Equipo*. Basado en el reino mineral. Posee efectos "Activa" o "Activa Rápida" en su mayoría (Ver 3.4. Equipos).

•**Tomar:** *Acción de Turno*. Cuando una carta deja la Zona Principal o por indicación de algún efecto, deberás reemplazar tu carta. Esta acción también puede gatillar efectos que indiquen *toma* o involucren a la(s) carta(s) *tomada(s)*.

•**Turno:** Conjunto de acciones que el jugador puede realizar en cierto orden. Cada turno se divide en diferentes fases (Ver 5. Fases del Turno).

•**Usar:** *Acción*. Su significado cambia dependiendo si se usa una carta o un efecto.

•**Usar una carta:** Se considera *usar* una carta al momento de declarar su efecto desde cualquier Zona o de declarar su ataque.

•**Usar un efecto:** Se considera que un efecto está en *uso* si se está resolviendo en ese momento.

•**Vida:** La energía vital de la carta, si pierde todos sus puntos irá a Extinción. Las cartas con 0 puntos de vida o con sus puntos de *vida máxima* completos, no podrán ser curadas (Ver 2.2. *Estadísticas de la carta*).

•**Vida Máxima:** Puntos máximos de vida que puede tener una carta (Para conocer la vida máxima de cada carta Ver. 3. *Tipos de Cartas*).

•**Vincular:** Conjunto de acciones por las cuales se puede hacer uso del efecto del *Protector* a través de un *Adendei* disponible. También conocido como “*Vínculo Odémico*” (Ver 3.2 *Protector*).

•**Vivificar:** *Efecto.* Es un efecto que hace que una carta deje la Zona de Extinción, cualquier carta que deje la Zona de Extinción se considera que está siendo *vivificada*.

•**Zona de Bio:** *Zona.* Lugar donde va la carta *Bio* (Ver 4. *Preparación del Ecosistema*).

•**Zona de Equipo:** *Zona.* Lugar donde se colocan tus cartas de *Equipo* (*Ixim y Rot*) al inicio del juego (Ver 4. *Preparación del Ecosistema*).

•**Zona de Extinción:** *Zona.* Lugar del Ecosistema donde se colocan las cartas eliminadas. Cuando una carta llegue a 0 puntos de vida, irá a Extinción (Ver 4. *Preparación del Ecosistema*).

•**Zona de Protector:** *Zona.* Lugar del Ecosistema donde se coloca la carta *Protector* con 12 puntos de vida y 3 descansos al inicio del juego (Ver 4. *Preparación del Ecosistema*).

•**Zona Principal:** *Zona.* Lugar del Ecosistema con 3 espacios de carta, en estos espacios irán *Adendei* boca abajo con 6 puntos de vida al inicio del juego (Ver 4. *Preparación del Ecosistema*).

¿DUDAS?

E-MAIL: admin@kodem.com.mx

ATENCIÓN AL CLIENTE: +521 55 64 91 21 59

¡ESCRÍBENOS A REDES SOCIALES!



CRÉDITOS

DISEÑO DE MECÁNICAS DE JUEGO: Sergio Mora Camargo y Wenceslao Rodríguez

PERSONAJES Y UNIVERSO CREADOS POR: Alan Mac Donald

EDICIÓN Y DISEÑO GRÁFICO: Itzel Soto



Agradecimientos especiales a: El equipo de arte e ilustración de Kódem TCG®, el equipo de Testeo, Nayeli Hernández y Regina Rodríguez; con su apoyo este proyecto sea ha hecho posible y se fortalece día a día.

Este reglamento fue publicado en mayo de 2025. ©2025 Adendei Entretenimiento S.A. de C.V., Del. Cuauhtémoc, Ciudad de México, 01180. México. Diseñado, conceptualizado y administrado en México.

“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