



LIBRO DE REGLAS

2 MODOS DE JUEGO

EL INICIO DE KÓDEM MARCA UN ANTES Y UN DESPUÉS.

Gracias a aquellos que se aventuran con nosotros en este proyecto, pues todos juntos, llegaremos lejos. Deseo encuentren en este juego, no solo un pasatiempo, si no todo un mundo de entretenimiento, conozcan personas increíbles, disfruten de la comunidad y, sobre todo, vivan inolvidables momentos.

Lleno de nostalgia e inspirado por todo lo que jugué desde pequeño, estoy esmerado en transmitir en este juego de cartas todo el cariño que les tengo y toda la diversión que los caracteriza, pues como sabemos aquellos que compartimos este gusto, se vuelve no solo un juego, si no una experiencia.

BIENVENIDOS, PROTECTORES, A "KÓDEM TCG".

- SERCH M CAM



Modo de juego Estándar

Coloca tus cartas en el Tablero:

Es necesario llevar:

- 15-24 Adendei
- 0-1 Rava
- 1-2 Protectores
- 0-1 Bio
- 0-3 Ixim
- 0-3 Rot

1. Coloca 3 Adendei en la Zona Principal boca abajo y el resto de Adendei y Rava en la Zona de Mazo en el orden que desees, EL MAZO NO SE REVUELVE.
2. Coloca tus cartas Ixim y Rot boca abajo en la Zona de Equipo y coloca tu Bio y Protector(es) boca abajo en su Zona respectiva. Solo puedes llevar 1 copia de cada carta.
(La Zona Principal incluye los 3 espacios centrales del Tablero. El Campo se refiere a las cartas en Zona Principal, Zona Bio y Zona de Protector)

3. Todas tus cartas en Zona Principal comienzan con 6 pts. de vida. La carta Protector comienza con 12 pts. de vida.



Protector



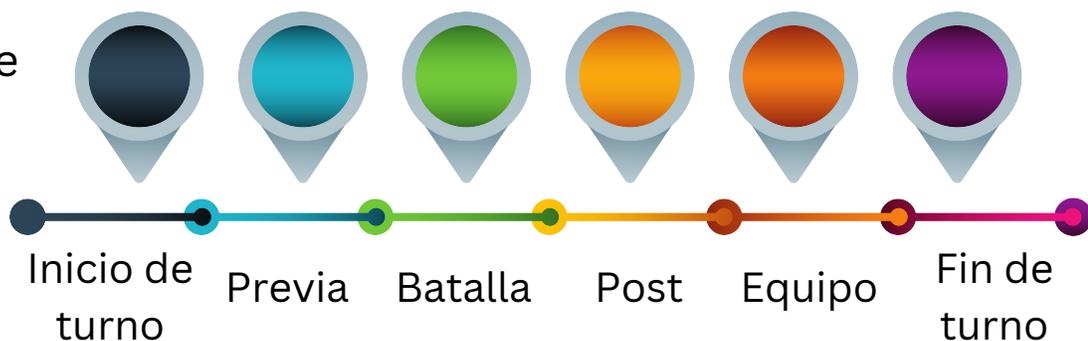
Adendei



Comienza a jugar:

Decide de forma aleatoria quién de los jugadores comienza el juego.

Fases de juego





Revela y conoce a tus Adendei

Estadísticas de juego: Tipo de carta, energía, daño y descanso:



Inicio de turno:

Previa: Se pueden revelar el número de cartas que se deseen. Se pueden activar y resolver *pasivas opcionales*. El jugador puede pasar directamente a fin de turno.

Batalla: Solo se puede atacar y/o usar la *activa* de 1 carta por turno. Se compone de las siguientes subfases:

- **Declaración:** Se indican las cartas involucradas, daños y *activas* a realizar. Se pagan costos (a menos que se indique lo contrario).
- **Respuesta:** El rival puede revelar cartas y usar *activas rápidas* que tengan interacción en un ataque.
- **Resolución:** Primero se resuelven daños y efectos rivales. Después se resuelven daños y efectos del jugador en turno. En todos los casos se resuelve primero el daño y luego el efecto. Las cartas de efecto rápido tienen prioridad en resolución.

Post: Primero se envían a Extinción las cartas que llegaron a 0 ptos. de vida. Se activan *pasivas* que hayan cumplido condiciones de activación durante **Batalla** o en **Post**.

Equipo: El jugador en turno puede equipar boca arriba o boca abajo una carta Rot o Ixim a una carta en su campo que haya atacado o usado una *activa* durante este turno.

Fin de turno: Se actualizan *descansos* de las cartas del jugador en turno que puedan ser actualizadas. El jugador podrá decidir pasar turno, significando que irá directamente de **Previa** a **Fin de Turno**, sin poder activar efectos (solo se podrán usar aquellos efectos o costos que requieran pasar turno).

Actualización de descansos



0 descansos

1 descansos

2 descansos

3 descansos se indican de la misma forma que 2 descansos pero con la carta boca abajo

Después de declarar ataque y/o *activa*, la carta debe colocarse en los tiempos de *descanso* que se indiquen en la carta al final del turno.

Al final de cada turno, regresarán 1 *descanso* las cartas que no atacaron, no usaron una *activa* o no recibieron un descanso en ese turno, hasta estar disponibles.

Una carta en descanso no puede atacar y/o usar *activas*. El máximo de *descansos* para un Adendei o Rava es 2.

El Protector comienza el juego con 3 *descansos*.

Cada vez que la(s) carta(s) de un jugador deja la Zona Principal (por ejemplo: se envía a Extinción), ese jugador toma 3 cartas del tope de su mazo, selecciona 1 carta para colocar como suplente (en ningún momento se pueden usar como suplentea carta rivales), boca abajo o revelada, y las otras 2 cartas se colocan al fondo del mazo en el orden que el jugador decida.

Condición de victoria: El jugador que logre enviar 10 cartas rivales a Extinción, gana el juego. Esta condición se cumple inmediatamente en el momento de tener dichas cartas en Extinción.



EFFECTOS Y COSTOS

Los efectos están divididos en activas y pasivas:

Activas: Solo se puede usar 1 por turno. Su uso es opcional solo cuando incluye la palabra "puede", de otra forma, se deben usar al momento del ataque. Si las condiciones de uso de la activa no pueden ser cumplidas, la carta puede atacar pero no usar su activa. Si una carta atacó y/o utilizó su activa, se aplican los descansos correspondientes a la carta. Se puede considerar la activa de 1 Adendei o Protector y la activa de su equipo como parte de 1 sola activa permitiendo activar ambas en un mismo turno. Se pueden usar **Activas Rápidas** durante el turno rival y resuelven al momento en que son activadas.

Pasivas: Se pueden usar múltiples por turno. No aplican descansos. Las pasivas opcionales son aquellas que no indican un momento preciso de activación, y podrán ser activadas exclusivamente en la Fase Previa, 1 vez por turno. Se pueden usar **Pasivas Rápidas** durante cualquier turno solo como respuesta a otra pasiva, revelación o cuando una carta sea enviada a Extinción y resuelven al momento en que son activadas.

Costos: Son acciones que se deben cumplir para usar efectos y/o atacar. Se debe cumplir el costo total o parcialmente (solo cuando no pueda pagarse costo total) para llevar a cabo el efecto y/o ataque. Los costos son pagados antes de llevar a cabo el efecto y/o ataque (A menos que la carta indique lo contrario). Los costos de las cartas no se consideran efecto.

TIPOS DE ENERGÍAS

Para cumplir sus deberes supervisando la vida, cada Adendei fue dotado con el poder de dominio sobre una (o más) de las siete energías primordiales de la naturaleza en nuestro planeta. Estas determinan su arquetipo y forma de juego durante la partida, y son:



Átlica: Dominio de la materia líquida.



Pírica: Dominio de la materia a altas temperaturas, más comúnmente del fuego.



Húmica: Refiere al dominio de la vibración de la materia.



Lítica: Dominio de la materia en estado sólido.



Gélida: Dominio de la materia a bajas temperaturas.



Cháakticas: Dominio de la electricidad.



Demótica: Refiere al dominio de la densidad de la materia.



Feral: Refiere a las habilidades de fuerza y agilidad.

Cambio de Estadísticas

- Escalar: Incrementar los ptos. de daño de una carta permanentemente.
- Descender: Disminuir los ptos. de daño de una carta permanentemente.
- Curar: Incrementar los ptos. de vida de una carta.
- Dañar: Disminuir los ptos. de vida de una carta.
 - Daño por ataque: El total de daños que se realizan durante la declaración de un ataque. (Incluye escalas y daños adicionales).
 - Daño por efecto: Los daños que se realizan fuera de la declaración de un ataque.
 - Daño por costo: Los daños que se realizan en la declaración de un ataque y/o uso de activa.
 - Daño por marca: Los daños que se realizan como parte de una marca.



Protector

- Si el Protector en juego no está en *descanso*, puede vincularse en Batalla con un Adendei aliado, que no esté en *descanso* para utilizar la *activa* del Protector (A menos que se indique lo contrario).
- Después de vincularse, el Protector recibe 3 *descansos* y el Adendei vinculado recibe 1 *descanso* en el Fin de Turno. (A menos que se indique lo contrario).
- El turno que vinculas al Protector, no podrás atacar.
- Si un Protector es enviado a la Zona de Extinción, se envían 3 cartas del tope del mazo a la Zona de Extinción. En caso de tener un Protector suplente, entra en el juego, con 3 descansos.
- El Protector solo podrá ser equipado con equipos que lo indiquen en su texto.



Rava

- La carta Rava no podrá estar, al principio del Juego, en la Zona Principal.
- El jugador podrá regresar esta carta de la Zona de Extinción a la Zona Principal, enviando 2 cartas de su Zona Principal a Extinción en Previa.
- Solo se puede llevar 1 carta Rava en el mazo.



Equipos

- Solo los Adendei pueden ser equipados con Ixim o Rot (a menos que se indique lo contrario).
- Los Adendei solo pueden ser equipados con un máximo de 1 Ixim y 1 Rot (a menos que se indique lo contrario).
- Si un Adendei equipado se envía a la Zona de Extinción, los Equipos también son enviados a la Zona Extinción.



Bio

- Puedes enviar a tu Bio a Extinción durante tu Previa. Si tu Bio es enviado a Extinción, actualiza 1 *descanso* de todas tus cartas.

Cambio de cartas y compatibilidad de Equipos

- Si una o más cartas son cambiadas de lugar en Zona Principal, las cartas permanecerán con sus estadísticas y condiciones actuales antes del cambio (incluyendo equipos). Si una situación no permite que una carta permanezca con sus estadísticas y condiciones actuales, el cambio no se podrá realizar con esa carta. Si una carta es cambiada, por efecto o costo, por una carta suplente, permanecerá con los mismos pts. de vida de la carta anterior.
- Una carta solo podrá ser equipada con equipos compatibles, es decir, aquellos equipos que no presenten alguna restricción para poder equiparse a una carta. Ej:
 - Los Protectores y Ravas no podrán ser equipados con cartas que no lo indiquen en su texto.
 - Si un equipo se pretende cambiar de carta, el equipo debe ser compatible con la carta nueva.

Todo momento en donde un Ixim/Rot es colocado a un Adendei se considera que el Adendei es equipado.



CONSIDERACIONES DE JUEGO

- Solamente las cartas boca arriba en el campo podrán hacer uso de sus efectos.
- Siempre que una carta deje el campo, deberá colocarse una carta suplente inmediatamente, antes de activar cualquier otro efecto.
- La palabra "aliado" en determinadas cartas se refiere a cualquier otra carta en el campo del jugador. Si una carta no indica esta palabra, el efecto considera las cartas de ambos jugadores.
- Existen 3 marcas. Las marcas se eliminan cuando la carta marcada es curada. Quemadura: daña 1 pto. cuando la carta quemada declara ataque o activa. Abismada: la carta afectada ataca de forma aleatoria. Veneno: daña 1 pto. a la carta afectada al final de su turno. Las marcas no se consideran efectos.
- Feralizar a un Adendei, indica que el Adendei pierde su Energía original, para ser considerada Feral.
- Ninguna carta ajena al jugador puede estar en su Mazo o en su Zona de Extinción.
- Para cumplir costos de vida, la(s) carta(s) afectada(s) deberá(n) tener al menos 1 pto. de vida, de lo contrario no podrá proceder la aplicación del costo. No se puede curar a una carta con 0 ptos. de vida.
- La Zona de Extinción se considera información pública por lo cual todas las cartas en Extinción deberán estar reveladas.
- Se considera "usar" una carta o efecto al momento de jugar dicha carta o efecto en el Campo.
- Se considera "proteger" una carta el hecho de evitar ataques y/o efectos de otras cartas hacia ella.
- Las cartas boca abajo no se pueden considerar un tipo de carta en específico para uso de efectos y/o costos que precisen solo un tipo de carta. Sin embargo se conoce que solo se pueden colocar Adendei y Rava en Zona Principal e Ixim y Rot como Equipos.
- Un Adendei con activa, equipado con un Rot (activa), podrá optar por usar alguno de los 2 efectos o ambos (respetando los tiempos de activación y las cartas individualmente).
- Si hay alguna condición que indique una restricción en el campo o en alguna carta, no se podrán utilizar efectos o condiciones que ignoren estas restricciones.
- El efecto de un Adendei está condicionado a su ataque solo si la carta lo indica. Ej: **Efecto**: Si esta carta ataca/atacó...
- No podrán existir situaciones donde existan 2 cartas boca arriba con el mismo nombre y/o ilustración en el campo de 1 jugador. Si por algún motivo 2 cartas con el mismo nombre y/o ilustración existen boca arriba en el campo de 1 jugador, ese jugador deberá mandar 1 de esas 2 cartas a Extinción.
- Si 1 carta equipada en el campo deja el campo sin ser enviada a Extinción, la carta suplente compatible deberá entrar boca arriba en el campo para conservar los equipos. De lo contrario, los equipos serán devueltos a Zona de Equipo.
- Las cartas Token saldrán de juego a llegar a Extinción, o dejar el campo. Estas cartas no son consideradas en ningún momento como cartas en Extinción. Estas cartas no pueden ser colocadas boca abajo.
- Si una carta boca arriba en el campo es colocada boca abajo por un efecto, la carta pierde marcas, escalas y efectos permanentes que haya recibido.
- No se podrá pagar solo 1 costo como parte de 2 o más efectos distintos.
- Solo se podrá enviar una carta a Extinción durante Batalla si un Costo o Activa indican explícitamente que debe de enviarse una carta a Extinción.
- Si un ataque es negado, resolverá como si el ataque y/o múltiples ataques no se hubieran realizado.
- En caso de que se cumplan condiciones para el uso de una o más **Pasivas**, el jugador en turno tiene prioridad para la activación y resolución de 1 **Pasiva**, posteriormente se irán intercalando las activaciones y resoluciones de 1 Pasiva por jugador.
- Se considera revelar una carta siempre que una carta se coloque boca arriba sobre el campo.
- Si una carta, cuyo efecto activo en campo, deja el campo, el efecto no continuará activo.
- Se considera el ataque a 2 o más cartas en la misma **Fase de Batalla** como parte de 1 solo ataque.
- Se aplicarán en todo momento las consideraciones anteriores, A MENOS QUE LA CARTA INDIQUE LO CONTRARIO.



¡Consideraciones del Modo Multijugador!

Al principio del juego se decide de forma aleatoria el orden en el que jugarán cada uno de los jugadores (máximo 8).

Al principio del turno, el jugador en turno, elegirá a 1 jugador rival con el que se interactuará durante ese turno. Cada turno se desarrolla de la misma forma que en juego estándar. Se aplicarán todos los efectos de ambos jugadores únicamente entre ellos durante ese turno.

Cada jugador podrá seleccionar a 1 jugador rival distinto cada vez que sea su turno.

Las cartas y/o efectos que interactúan con 2 o más cartas rivales aplicarán exclusivamente al jugador rival que se haya seleccionado en ese turno.

El modo Multijugador irá descartando al jugador cuando este llegue a 6 cartas en Extinción. El último jugador en permanecer en la partida, será el ganador.

El modo Multijugador presenta 2 submodos de juego:

- **Todos vs Todos:** En este submodo todos los jugadores jugarán entre ellos contra cu, cada turno es completamente individual y el objetivo del juego será con el fin de una victoria individual, por lo cual solo 1 jugador podrá ser el ganador.
- **Zona de Equipos:** En este submodo los jugadores podrán organizarse en grupos para plantear una estrategia colectiva. Los turnos se plantean individualmente de la misma forma y no se comparten cartas de ninguna zona entre los mismos jugadores de un equipo. Las cartas y efectos aplican únicamente para cada jugador individual, por lo cual no se pueden utilizar para todos los jugadores de un equipo. Ganarán aquellos jugadores que manden 20 cartas a la Zona de Extinción rival o las cartas que todos los jugadores acuerden previamente.



Copyright © 2023 Kódem.

All trading marks registered included the distinctive character aspects are Kódem property.

Viena Code 27.03.01, 27.01.01, 27.01.05, 27.03.03, 03.09.00, 03.09.16

01.02.2024

Vigente a partir del 05 de Febrero 2024