

Área de Shield

Base

• Coloca tu EX Base aquí al momento de iniciar la partida.

• No se permite más de 1 Base. Puedes desplegar una Base nueva si la Base anterior es colocada en la chatarra.

Shields

• Al iniciar la partida toma 6 cartas de la cima de tu mazo y colócalas boca abajo aquí.

Área de batalla

- Solo las Link Unit pueden atacar inmediatamente en el turno en el que son desplegadas.
- No se permiten más de 6 Units.
- Cada Unit puede tener 1 Pilot Emparejado.

Ataque de las Unit

- 1 Etapa de Ataque
- 2 Etapa de Bloqueo
- 3 Etapa de Action
- 4 Etapa de Daño
- 5 Etapa de Fin de la Batalla



Labels for the card diagram:

- Lv. (Nivel)
- Cost (Coste)
- Número de Carta
- Tipo de Carta
- Nombre de la Carta
- Color
- Efecto
- Zona
- Requerimiento de Link
- Atributo
- AP (Puntos de Ataque)
- HP (Puntos de Salud)
- Nombre de la Carta
- Efecto
- Aumento de HP
- Aumento de AP
- Atributo

Coloca un Pilot debajo de una Unit para Emparejarlos.

Área del Mazo

(50 Cartas)

Desarrollo de la partida



Área de Resource

- El jugador que juega segundo coloca 1 EX Resource al inicio de la partida.
- No se permiten más de 5 cartas Token de EX Resource.

Área del Mazo de Resource

(10 Cartas de Resource)

Pagar Cost

- 1 Asegúrate de que tu cantidad de Resources es igual o mayor al Lv. de la carta, que se muestra en la esquina superior izquierda.
- 2 Puedes pagar el Cost de una carta girando una cantidad de Resources igual al Cost, que también se muestra en la esquina superior izquierda.

Tener 3 o más cartas de Resource cumple los requerimientos de Nivel.

Gira 2 Resources para pagar el Cost.

Chatarra

GUNDAM™ CARD GAME

Sitio web oficial

<https://www.gundam-gcg.com>

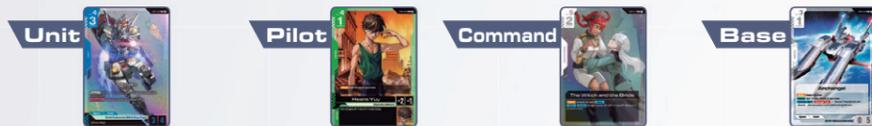


*Los gastos por el uso de datos para acceder al sitio web son responsabilidad del jugador.

Para jugar necesitas

Mazo

Un mazo se conforma usando los cuatro siguientes Tipos de Cartas:



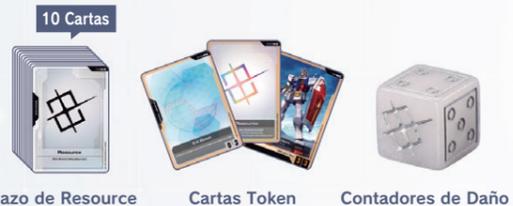
- Un mazo contiene 50 cartas exactamente.
- Se pueden incluir un máximo de 2 colores distintos de cartas.
- Se pueden incluir un máximo de 4 cartas con el mismo número de carta.

Mazo de Resource

- Un mazo de Resource contiene 10 cartas exactamente.
- Cartas Token
- EX Base y EX Resources.
- Cualquier otra Token que sea necesaria.

Contadores de Daño

- Algo que sirva para registrar el daño (dados, etc.)



Preparándose para jugar

1 Prepara tu mazo y mazo de Resource.

- Baraja tu mazo de 50 cartas y colócalo en el área del mazo.
- Coloca tu mazo de Resource de 10 cartas en el área del mazo de Resource.

2 Decidan quién va primero de alguna manera, como jugando "piedra, papel y tijeras".

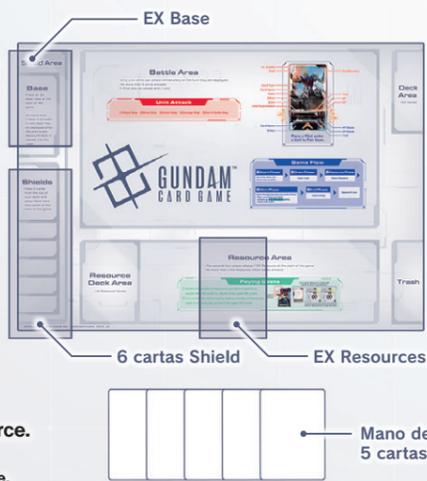
3 Roba 5 cartas para hacer tu mano inicial.

- Los jugadores pueden hacer Mulligan una vez empezando por el primer jugador. Para ello deben regresar su mano al fondo del mazo y robar otras 5 cartas. Entonces barajan su mazo.

4 Coloca 6 cartas de la cima de tu mazo en tu área de Shield, una a una desde la más cercana a ti colocándola sobre la anterior.

5 Prepara tus Cartas Token de EX Base y EX Resource.

- Coloca una EX Base en la sección de Base de tu área de Shield.
- El segundo jugador coloca 1 EX Resource en su área de Resource.
- Al pagar Cost giras los EX Resources y luego los remueves del juego.



Condiciones de Victoria

La partida termina cuando un jugador gana cumpliendo alguna de las siguientes condiciones:

- Tú aplicas daño de batalla a tu oponente cuando ya no tiene cartas en su área de Shield.
- El daño de batalla es daño aplicado por una Unit de acuerdo a su AP.
- Tu oponente ya no tiene cartas en su mazo.

Desarrollo del Turno

La partida se desarrolla siguiendo las siguientes fases del 1 al 5, empezando por el primer jugador.

1 Fase de Inicio

Todas las cartas giradas (horizontal) pasan a estado activo (vertical).

2 Fase de Robo

Roba 1 carta.

3 Fase de Resource

Roba 1 carta de tu mazo de Resource y colócala en tu área de Resource.

4 Fase Main (Principal)

Durante la fase Main tú puedes jugar una carta de tu mano, activar una habilidad **Activate·Main** (Activar·Principal), o atacar con una Unit. Estas acciones pueden ser realizadas cualquier número de veces en cualquier orden.

Jugar una Carta de tu Mano

Las cartas en tu mano que cumplan los requerimientos de Nivel pueden ser jugadas pagando sus Costs.



Desplegar Unit y Bases

- Las cartas de Unit son desplegadas en el área de batalla.
- Las cartas de Base son desplegadas en la sección de Base en tu área de Shield.
- Las Unit no pueden atacar el mismo turno que son desplegadas, pero pueden atacar desde el inicio de tu próximo turno.

Limite de Cartas

- Pueden ser desplegadas un máximo de 6 Unit y 1 Base.
- Si al desplegar una Unit o Base se supera el limite permitido, elige una carta previamente desplegada y colócala en tu chatarra para desplegar la nueva.



Emparejar Pilots

- Una carta de Pilot es emparejada con una Unit al ser colocada debajo de dicha Unit en el área de batalla. Cada Unit puede emparejarse con 1 Pilot.
- Una carta de Command con la habilidad [Pilot](Piloto) puede ser emparejada con una Unit como si fuese un Pilot en lugar de activar su habilidad de Command.

Link Unit

- Cuando un Pilot es emparejado y cumple con los requerimientos de Link, la Unit se convierte en una Link Unit. Las Link Unit pueden atacar inmediatamente en el turno en el que son desplegadas.

Activación de Commands

- Solo puedes jugar cartas Command con el momento de Main (Principal).

Activar una Habilidad Activate·Main (Activar·Principal)

- Las habilidades **Activate·Main** (Activar·Principal) en la cartas pueden ser activadas.

Ataque de la Unit

Al atacar con una Unit se siguen las siguientes etapas:

1 Etapa de Ataque

- Gira la Unit con la que deseas atacar y declara un objetivo.
- Elige entre atacar a una Unit enemiga girada o al oponente mismo.
- Las Units desplegadas este turno no pueden declarar ataques (a excepción de las Link Unit).

2 Etapa de Bloqueo

- El jugador oponente puede activar un **Blocker** (Bloqueador) en una Unit con esa habilidad para cambiar el objetivo del ataque.

3 Etapa de Action

☆ Etapa de Action

Las siguientes acciones se realizan en la etapa de Action empezando por el lado defendiendo:

- Las Actions van por turnos: lado defendiendo → lado atacando → lado defendiendo... sucesivamente.)
- Activar una carta de Command con el momento de Action (Acción)
- Activar una habilidad **Activate·Action** (Activar·Acción)
- Passar

Cuando ambos, el lado atacando y el lado defendiendo pasan dos veces seguidas, la ventana de acción termina. Carta de Command

4 Etapa de Daño

Si el Objetivo del Ataque es una Unit Enemiga

- Ambas Unit en batalla (la Unit atacando y la Unit objetivo) aplican daño igual a su AP simultáneamente entre ellas.

Si el Objetivo del Ataque es el Oponente

- Si el oponente tiene una Base, se aplica daño igual al AP de la Unit atacando a esta.
- Si el oponente no tiene una Base, se aplica daño igual al AP de la Unit atacando al primero de sus Shields.

*Se considera que cada Shield tiene 1 HP. Recibir 2 o más daño solo destruye el primer Shield.

- Si no quedan cartas en el área de Shield enemiga, el daño se aplica al oponente.
- Si aplicas daño al oponente, ganas la partida inmediatamente.

☆ Gestión del Daño

- Cuando una carta recibe daño, coloca arriba de esta contadores de daño en igual cantidad al daño recibido.
- Una Unit o Base que reciba daño igual o mayor a su HP es destruida y pasa a la chatarra, junto a cualquier carta que tenga Emparejada.
- Cuando un Shield es destruido, revélalo y pásalo a la chatarra. Si esta carta tiene una habilidad **Burst** (Explosión), dicha habilidad puede ser activada cuando la carta es revelada.

Si el oponente no tiene Base, aplica un daño igual al AP de la Unit atacante a sus Shields.



5 Etapa de Fin de la Batalla

- Las habilidades que especifican "during this battle (durante esta batalla)" pierden su efecto.
- El ataque de la Unit termina.

5 Fase Final

Sigue los siguientes pasos durante la fase final:

- Ocurre una etapa de Action. (Ver ☆ Etapa de Action.)
- Resuelve cualquier habilidad que se active al final del turno.
- Todas las habilidades temporales que tuvieron efecto durante este turno pierden su efecto.
- Si tienes 11 o más cartas en tu mano, selecciona y descarta hasta que te quedes solo con 10.

Una vez se hayan resuelto todos los pasos arriba mencionados, pasa a ser turno de tu oponente.

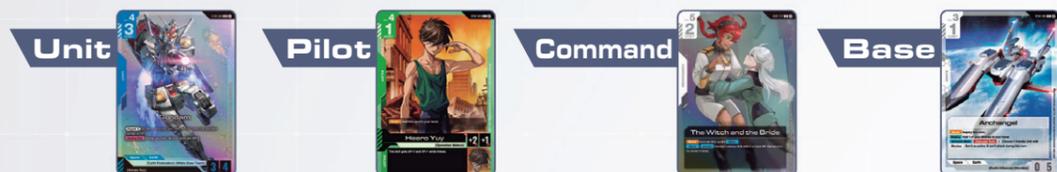
Puntos para la Construcción de un Mazo

☆ Empecemos por revisar las reglas para la construir mazos.

● Reglas de Construcción de Mazos

- Un mazo contiene 50 cartas exactamente.
- Puedes incluir un máximo de 2 colores de cartas.
- Puedes incluir un máximo de 4 cartas con el mismo Número de Carta.

☆ Existen 4 tipos de cartas.



☆ Este es el balance recomendado de cantidad de cartas de cada tipo en un mazo:

- De 25 a 28 Cartas de Unit
- De 6 a 8 Cartas de Pilot
- De 8 a 10 Cartas de Command
- De 4 a 6 Cartas de Base

*Dependiendo de las cartas que poseas no siempre podrás cumplir este balance. Sustituye las cartas faltantes con Units y Bases extra.

☆ Revisemos al detalle los Niveles de las Cartas.

Incluyendo de 16 a 20 cartas de Unit con Lv.3 o menor nos ayuda a tener unos turnos iniciales más fluidos.

Busca tu balance perfecto para tu propio mazo mientras juegas.

☆ Revisemos al detalle los Requerimientos para Link de las cartas de Unit.

Algunas cartas de Unit tienen requerimiento para Link.

Normalmente una Unit no puede atacar el mismo turno que es desplegada pero, al emparejarla con el Pilot listado en los Requerimientos para Link, puede atacar inmediatamente. Incluye en tu mazo cartas de Pilot que cumplan los requerimientos para Link de tus Units.

☆ Asegúrate de incluir cartas de Command que puedan ser usadas durante los momentos de **Action** (Acción).

Puedes usar cartas de Command durante las batallas entre Units y al final del turno si estas tienen **Action** (Acción) impreso en ellas. Hacer un uso efectivo de estas puede dar un giro a tu favor a las batallas.

☆ Vamos a probar haciendo un mazo.

- 1 Empieza con la combinación de tu carta de Unit y Pilot favoritas.
- 2 Y continua agregando cartas de los mismos colores siguiendo nuestras recomendaciones de balanceo.
- 3 Revisa y asegúrate de que no agregaste accidentalmente un tercer color (solo se permiten dos colores).
- 4 Cuenta cuántas Units de Lv.3 o menor tienes en el mazo (lo ideal es de 16 a 20).
- 5 Tu mazo está listo.

Mazo de Medio Rango Azul/Blanco

Número de Carta	Nombre de la Carta	Lv. (Nivel)	Raridad	Cantidad
ST01-001	Gundam	4	LR	1
ST01-002	Gundam (MA Form)	5	C	2
ST01-005	GM	2	C	2
ST04-001	Aile Strike Gundam	5	LR	1
ST04-005	Strike Dagger	2	C	2
GD01-004	Guncannon	3	R	2
GD01-005	Unicorn Gundam (Unicorn Mode)	5	R	2
GD01-009	G-Fighter	3	U	3
GD01-011	Loto	2	U	2
GD01-013	Gundam	4	C	2
GD01-018	ReZEL	3	C	3
GD01-068	Perfect Strike Gundam	5	R	2
GD01-077	Strike Gundam	4	C	2

Número de Carta	Nombre de la Carta	Lv. (Nivel)	Raridad	Cantidad
ST01-010	Amuro Ray	4	C	2
ST04-010	Kira Yamato	4	C	2
GD01-088	Banagher Links	5	U	2
GD01-089	Riddhe Marcenias	3	C	2
ST01-012	Thoroughly Damaged	2	C	2
ST01-013	Kai's Resolve	3	C	2
ST04-013	Hawk of Endymion	2	C	3
GD01-100	A Show of Resolve	4	U	1
GD01-118	Overflowing Affection	2	U	2
ST01-015	White Base	3	C	2
ST04-015	Archangel	3	C	2
GD01-124	Side 7	1	C	2



Jugar este mazo

■ Turnos iniciales

Despliega Units ligeras como el "Strike Dagger" y "ReZEL". Refuerza tus Units emparejándolas con Pilots si tienes alguno en tu mano para mejorar tus probabilidades en batalla. El segundo jugador puede usar su EX Resource para desplegar una Unit de Lv.2 desde su primer turno, además puede desplegar un "GM" de Lv.2 con Cost 1 sin consumir ese EX Resource para hacerlo más poderoso.

■ Turnos intermedios

Prepara en tu mano una Unit y un Pilot que puedan hacer Link, tales como "Gundam" y "Amuro Ray", entonces espera el momento perfecto para lanzar un ataque a tu oponente. Puesto que las Link Unit pueden atacar inmediatamente, también puedes esperar a que una Unit enemiga girada esté en el área de batalla para realizar un ataque fulminante.

■ Turnos tardíos

Incluso si la partida se alarga, agregando cartas a tu mano usando "A Show of Resolve" y creando Unit Tokens con "White Base" podrás generar suficiente resistencia mientras aplicas presión a tu oponente. Y cuando llegue la oportunidad, ataca al jugador oponente usando una Link Unit, tales como "Kira Yamato" y "Aile Strike Gundam" para alcanzar la victoria.

Mazo Apresurado Verde/Blanco

Número de Carta	Nombre de la Carta	Lv. (Nivel)	Raridad	Cantidad
ST02-001	Wing Gundam	6	LR	1
ST02-002	Wing Gundam (Bird Mode)	3	C	3
ST02-005	Maganac	2	C	2
ST03-008	Zaku II	2	C	2
GD01-028	Gundam Sandrock	5	R	2
GD01-030	Rick Dom	3	U	3
GD01-034	Gundam Heavyarms	4	U	2
GD01-040	Wing Gundam	5	C	2
GD01-041	Shenlong Gundam	4	C	4
GD01-070	Gundam Aerial	5	R	1
GD01-075	Darilbalde	3	U	3
GD01-076	Michaelis	3	U	3

Número de Carta	Nombre de la Carta	Lv. (Nivel)	Raridad	Cantidad
ST01-011	Suletta Mercury	4	C	2
ST02-010	Heero Yuy	4	C	2
GD01-091	Chang Wufei	4	U	2
GD01-097	Guel Jeturk	3	U	2
ST02-012	Simultaneous Fire	4	C	2
ST02-013	Peaceful Timbre	4	C	2
GD01-107	First Contact	3	U	2
GD01-117	The Witch and the Bride	5	R	1
GD01-118	Overflowing Affection	2	U	3
ST02-015	Saint Gabriel Institute	2	C	2
ST04-015	Archangel	3	C	2



Jugar este mazo

■ Turnos iniciales

Este mazo busca poder desplegar Units de Lv.4 o mayor antes que el oponente pueda alcanzarte, usando cartas como "Wing Gundam (Bird Mode)" y "First Contact" para incrementar tus Resources. Aún si no robas las cartas Incrementa-Resources, no pierdas la calma, aún tienes suficientes Units para jugar.

■ Turnos intermedios

Si lograste incrementar tus Resources, empieza a calentar con Units de Nivel intermedio como "Shenlong Gundam" y "Gundam Sandrock". Despliega a "Gundam Aerial" cuando no haya Units de Lv.5 o mayor en tu área de batalla. Esta Unit tiene Cost 1 si tienes cuatro cartas de Command en tu chatarra. Es un efecto poderoso y eficiente.

■ Turnos tardíos

La Link Unit emparejando a "Wing Gundam" con "Heero Yuy" es en extremo poderosa, así que intenta traerlas a tu mano usando cartas como "Saint Gabriel Institute" y "Overflowing Affection". Destruir una Unit enemiga en batalla y **Breach** (Ruptura) aplica daño al área de Shield enemiga, por lo tanto, ¡cada Unit enemiga que derribes te acerca a la victoria!

Reglas de Batalla por Equipos (Jugadores necesarios: 4)

Estas reglas abarcan las partidas de multijugador entre dos equipos con dos personas cada uno. Los equipos proceden a las Fases de sus turnos en conjunto en vez de individualmente. Las reglas para construcción de mazo y de mazo de Resource son iguales a las del juego estándar.

¡Trabaja con tu compañero para alcanzar la victoria!

■ Preparándose para jugar

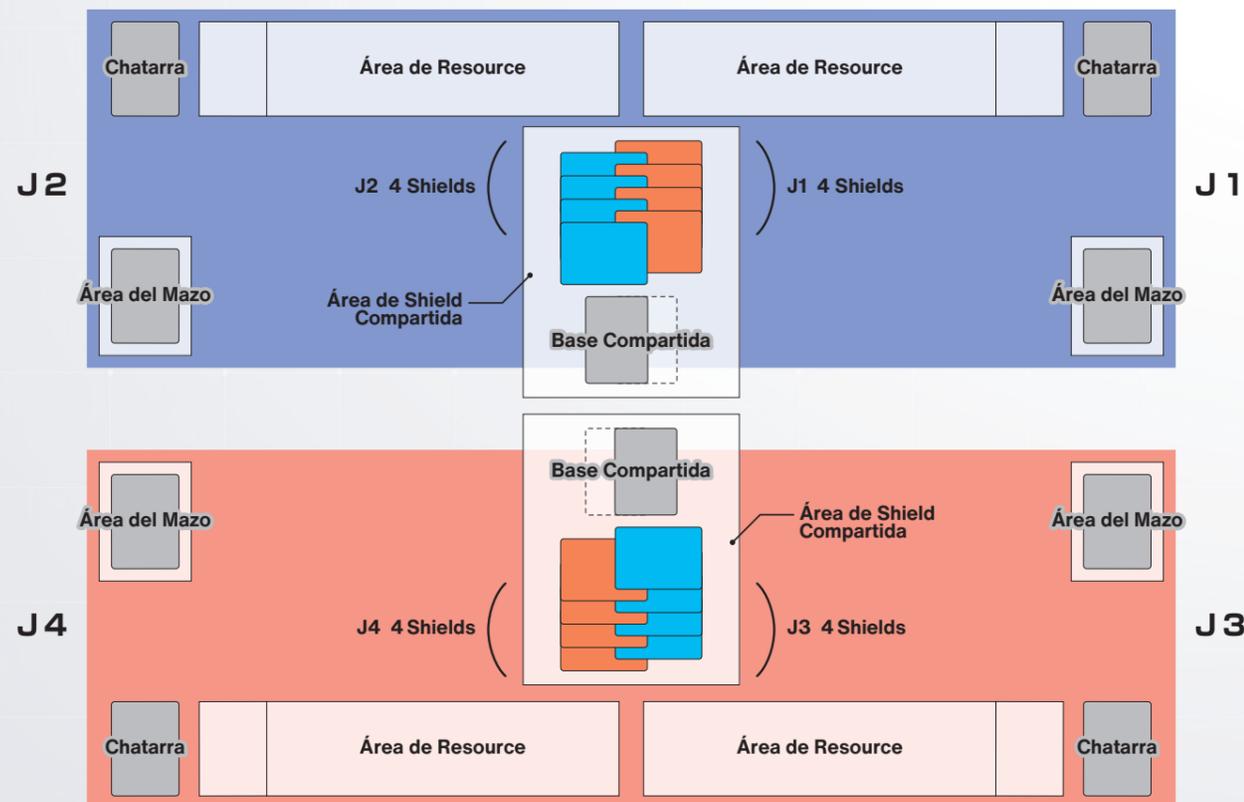
- 1 Cada jugador debe preparar su mazo y mazo de Resource.
- 2 El jugador a la derecha es el líder de equipo. Los líderes de equipo deciden qué equipo va primero de alguna manera, como jugando "piedra, papel y tijeras".
- 3 Cada jugador roba 5 cartas de su mazo para hacer su mano inicial. Los jugadores pueden hacer Mulligan una vez empezando por el Equipo Uno.
- 4 Cada jugador coloca las 4 cartas de la cima de su mazo en el área de Shield compartida de su equipo. ***Tengan cuidado de no mezclar las cartas.**
- 5 Cada equipo despliega 1 carta de EX Base y los jugadores del Equipo Dos colocan 1 carta de EX Resource cada uno.
- 6 Inician a jugar empezando por el Equipo Uno.

■ Condiciones de Victoria para Batallas por Equipos

- 1 Si alguna Unit de un miembro de tu equipo aplica daño de batalla al equipo oponente cuando ya no tiene cartas en su área de Shield compartida, tu equipo gana.
- 2 Si alguno de los mazos del equipo oponente se queda sin cartas, tu equipo gana.

■ Reglas Diferentes al Juego Estándar

- Un equipo comparte el área de Shield, pero cada jugador maneja sus propios Shields. Un equipo solo puede desplegar 1 Base.
- El daño se aplica al primer Shield en el área de Shield.
- Ambos jugadores de un equipo desarrollan su turno simultáneamente, todas las Fases y momentos de Action se realizan como equipo.
- El uso de las cartas debe ser discutido como equipo. Si no se logra un acuerdo el líder tiene la última palabra.
- Para las habilidades que se refieren a una "friendly (aliada)" Unit, también puedes elegir una Unit de tu compañero de equipo.
- Si indica "you (tú)" o "your (tu)", solo se refiere al dueño de esa carta.
- Al momento de atacar con una Unit, puedes atacar a una Unit girada o al área de Shield del equipo oponente.
- Puedes activar una de tus Units con Blocker (Bloqueador) incluso si una Unit de tu compañero de equipo es atacada.
- Los miembros de un equipo pueden compartir información y estrategias libremente pero, prestarse cartas, compartir Resources para cumplir requerimientos de Nivel o pagar el Cost de tu compañero de equipo está prohibido.



Reglas de la Batalla Campal (Jugadores necesarios: 3+)

Estas reglas abarcan las partidas multijugador de tres o más jugadores. Las reglas para construcción de mazo y de mazo de Resource son iguales a las del juego estándar.

¡Batalla todos contra todos de 3 o más jugadores!

■ Preparándose para jugar

- 1 Cada jugador debe preparar su mazo y mazo de Resource.
- 2 Todos los jugadores deciden quién va primero de alguna manera, como jugando "piedra, papel y tijeras". El primer jugador elige si se juega en sentido horario o antihorario.
- 3 Cada jugador Roba 5 cartas de su mazo para hacer su mano inicial. Cada jugador puede hacer Mulligan una vez empezando por el primer jugador.
- 4 Cada jugador coloca las 6 cartas de la cima de su Mazo en su área de Shield.
- 5 Cada jugador despliega una carta de EX Base y todos los jugadores exceptuando al primer jugador colocan una EX Resource.
- 6 Inician a jugar empezando por el primer jugador y le sigue el jugador a su lado en sentido horario o antihorario.

■ Condiciones de Victoria

Elige una de estas dos diferentes condiciones de victoria:

① Primero en Destruir

- El primer jugador en aplicar daño de batalla a algún otro jugador y derrotarlo gana.

***A diferencia de las Condiciones de Victoria en el juego estándar, si un jugador se queda sin cartas en el mazo, dicho jugador se retira de la partida.**

② Último en pie

- El último jugador que quede sin haber sido derrotado gana.

***Si un jugador recibe daño de batalla sin tener Shields en su área de Shield, es derrotado y se retira de la partida.**

***Si un jugador se queda sin cartas en su mazo, es derrotado y se retira de la partida.**

■ Reglas Diferentes al Juego Estándar

- Las fases del turno se desarrollan igual que el juego estándar.
- Los turnos de los jugadores se desarrollan en sentido horario o antihorario, según determina el primer jugador.
- Si indica "enemy (enemigo)" u "opponent (opponente)", se refiere a todos y cada uno de los demás jugadores.
- Al momento de atacar con una Unit, puedes atacar a una Unit girada o a cualquier otro jugador.
- El momento de Action inicia con el jugador siguiente, siguiendo el orden hasta que todos los jugadores eligen pasar.

