

TU VIAJE APENAS COMIENZA...

Explora estrategias prohibidas, participa en dinámicas únicas, sé el primero en conocer nuevas expansiones y accede a torneos para demostrar tu potencial como estrategia visitando nuestro sitio web oficial y redes sociales.

¿Tienes dudas, sugerencias, comentarios o necesitas ayuda personalizada? ¡Te escuchamos!

@EliriaTCG



©2025 Eliria. Todos los nombres de personajes, imágenes, mecánicas y logotipos son propiedad de Javier Nañez Pro y están protegidos por derechos de autor. "Eliria"® es una marca registrada de Javier Nañez Pro. Todos los derechos reservados. Más información en <https://eliriatcg.com>



ELIRIA™

JUEGO DE CARTAS DE COLECCIÓN

Reglas de juego

Versión 1.1

MENSAJE DEL AUTOR

¡Te damos la bienvenida a *Eliria*! El juego de cartas que podrás coleccionar y utilizar para demostrar tus habilidades como estrategia en un divertido pero implacable combate de fantasía.

Eliria es un proyecto original nacido en Nuevo León, México; diseñado para todas las personas, desde jugadores casuales que gustan de los juegos de mesa y estrategia, hasta pensadores e intelectuales que buscan un reto que no cualquier juego de cartas puede brindar.

En este juego cada partida es única; no existen los caminos preestablecidos y lo que logres en el campo dependerá de tu ingenio y capacidad de adaptación. En Eliria tu mayor fortaleza será la creatividad y el límite lo fija tu imaginación.

Tu apoyo al adquirir nuestros productos nos acerca a nuestro sueño de convertirnos en el mejor juego de cartas del mundo.

¡Muchas gracias!

ÍNDICE

Mensaje del autor	X
Índice	1
Objetivo del juego	2
Construcción del mazo	3
Reglas generales	4
Tipos de cartas	5
Cartas de combate	6
Cartas de invocación	8
Cartas de reacción	10
Tablero	12
Inicio de partida	14
Derechos	15
Fases del turno	16
Empate	18
Preguntas frecuentes	19

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Ganar la partida!

En cualquier partida de Eliria, tu objetivo será destruir las cartas de combate de tu oponente para así poder vencerle.

Para lograrlo, es conveniente el uso de cartas de invocación y reacción que optimicen tu ofensiva y fortalezcan tus defensas.

Condiciones de derrota

Actualmente existen tres condiciones por las cuales puedes perder una partida:

1. Que durante tu fase de poder no tengas cartas de combate en tu tablero.
2. Que al momento que debas tomar una carta, ya no queden cartas disponibles en tu mazo.
3. Que te rindas y concedas la victoria.

CONSTRUCCIÓN DEL MAZO

Libertad total

En Eliria, un mazo puede estar conformado por el número y tipo de cartas que su jugador desee, pero solamente podrá incorporar una copia de cada carta en el mismo. Está prohibido duplicar.

Mientras menos cartas contenga un mazo, las probabilidades de obtener la carta que necesitas aumenta, pero corres el riesgo de que se terminen las cartas de tu mazo y pierdas la partida.

Por otro lado, si el mazo tiene demasiadas cartas, la probabilidad de obtener las que necesitas para tu estrategia disminuye considerablemente.

Recomendación

Recomendamos construir un mazo de no menos de 20 cartas, de las cuales siete sean de combate.

REGLAS GENERALES

Regla de tres

En una partida de Eliria, cada jugador únicamente podrá jugar tres cartas de combate desde su mano, de forma simultánea o diferida.



No obstante, existen excepciones de cartas con efectos especiales que permiten revivir combatientes destruidos o jugar una cuarta carta de combate.

Juego boca abajo

Todas las cartas pueden ser jugadas boca abajo, pero una vez activadas no podrán ser puestas nuevamente boca abajo, salvo excepciones.

TIPOS DE CARTAS

Triada de cartas

Solamente existen tres tipos de cartas, pero múltiples subtipos de algunas de ellas.



Las cartas de combate solo pueden ser jugadas o activadas voluntariamente durante tu turno.



Generalmente, las cartas de reacción se activan en el turno de tu oponente.



Las cartas de invocación solo pueden ser jugadas o activadas voluntariamente durante tu turno.

Recomendación

Construir una estrategia basada en las clases de tus cartas de combate puede aumentar considerablemente tus probabilidades de ganar.

CARTAS DE COMBATE

Nombre

Es la forma principal para identificar la carta.

Potencial

Determina el número máximo de puntos de poder que puede adquirir el combatiente.

Clase

Puede variar y es relevante para formar estrategias.

Habilidad pasiva

Pueden ser efectos o condicionantes. Solo surte efectos mientras la carta esté activa/boca arriba.

Habilidades activas / Ataques

El número circulado son los puntos de poder requeridos para activar la habilidad y los números de la derecha determinan la fuerza del ataque.

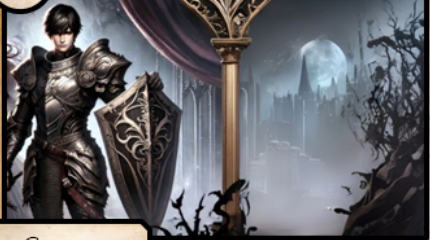
Resistencia

Cuando el ataque recibido supera los puntos de resistencia, el combatiente queda destruido.

COMBATIENTE

4

Príncipe de defensa "Nacro"



Guerrero

Hab. Pasiva: Si Princesa de ataque "Saimar" se encuentra activa en tu lado del tablero, aumenta la resistencia de esta carta en 30.

2

Embestida 100

4

Venganza emocional 150
Este ataque solo se puede utilizar si Princesa de ataque "Saimar" fue destruida por el oponente. Al finalizar, esta carta queda destruida.

BASE-054 Resistencia: 110 © 2025

CARTAS DE INVOCACIÓN

Nombre

Es la forma principal para identificar la carta.

Tipo de carta

Efectos

Determina los efectos y posibles condiciones de la carta. Solamente surte efectos mientras la carta permanezca activa/boca arriba.

Subtipo

Efímera: La invocación se destruye al final del turno, pero sus efectos pueden durar más.

Adhesión: Se ligan permanentemente a una carta de combate activa de su poseedor. Si el combatiente es destruido, también su adhesión.

Campo: Tienen duración indefinida y afecta ambos tableros: el tuyo y el de tu oponente.

Identificador / ID

Clave única asignada a esa carta en la expansión.

INVOCACIÓN



CARTAS DE REACCIÓN

Nombre

Es la forma principal para identificar la carta.

Tipo de carta

Las reacciones son muy estratégicas y deben jugarse anticipando la jugada del oponente.

Una característica especial de las reacciones es que si no son activadas antes de que comience tu turno, quedan destruidas automáticamente.

Predecir a tu oponente aumentará su efectividad.

Condición y Efecto

Las cartas de reacción solamente pueden ser activadas en el momento en el que se cumple su condición y esto generalmente sucede durante el turno de tu oponente. Debes ser atento.

Identificador / ID

Clave única asignada a esa carta en la expansión.

REACCIÓN

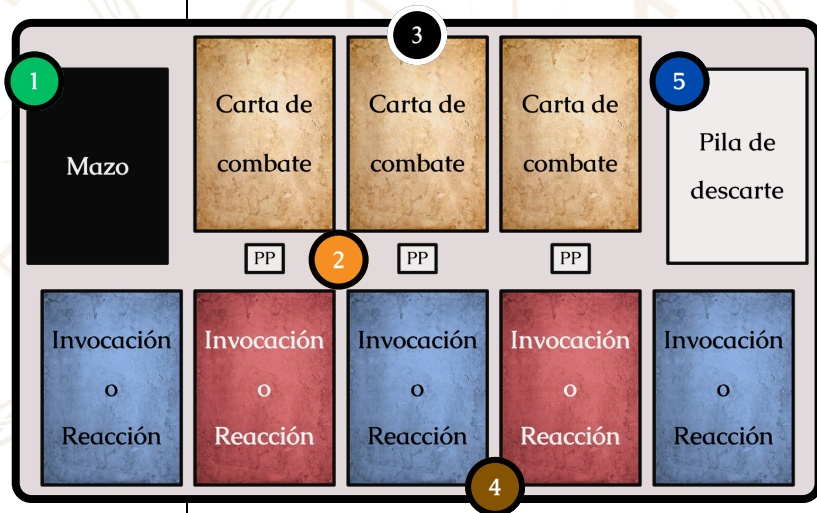


TABLERO

- 1 Ahí colocarás tu mazo durante toda la partida. Las cartas van boca abajo.
- 3 Puedes jugar o mover hasta tres cartas de combate en esos espacios.
- 4 Puedes jugar hasta cinco cartas de combate o reacción en estos espacios.
- 5 Coloca en la pila todas tus cartas que sean destruidas durante la partida.

TABLERO

- 2 En estos espacios (PP) se colocan dados de doce caras (incluidos en tu kit) o marcadores para llevar la cuenta de los puntos de poder de los combatientes.



INICIO DE PARTIDA

1. Revolver mazos

Ambos jugadores deben revolver bien su respectivo mazo que usarán para la partida.

2. Forma tu mano

Ya revuelto, roba cinco cartas. Si de ellas no obtienes al menos una carta de combate que no lleve el símbolo †, tienes derecho a un *mulligan*: muéstrale tu mano a tu oponente, selecciona una carta y envíala a la pila de descarte, el resto revuélvelas con tu mazo y repite este paso hasta que obtengas al menos una o descartes todas.

3. Determina quién comienza

Haz un volado o tira los dados y quien gane decidirá quién deberá iniciar primero su turno.

4. Primer turno

Quien inicie primero su turno saltará su fase inicial esa única ocasión. En el primer turno de ambos jugadores no podrán declarar ataques.

DERECHOS

Mazo

Durante cualquier momento de la partida, ambos jugadores tienen derecho a contar el número de cartas restantes en ambos mazos de juego.

Mano

Durante cualquier momento de la partida, ambos jugadores tienen derecho a saber el número de cartas que su oponente tiene en su mano.

Descarte

Durante cualquier momento de la partida, ambos jugadores tienen derecho a consultar su propia pila de descarte y también la de su oponente.

FASES DEL TURNO

Fase inicial

Al comienzo del turno, el jugador deberá descartar cualquier reacción de su tablero, y tomar obligatoriamente una carta de su mazo, salvo que algún efecto determine lo contrario.

Fase de movimiento

En este momento, el jugador podrá colocar en su tablero cartas de combate, invocación y reacción, pudiendo activar las de combate e invocación que considere siempre que haya espacio suficiente. También podrá activar cartas que haya jugado boca abajo en turnos pasados.

El jugador también tendrá derecho (una vez por turno) a hacer un movimiento de una carta de combate a un espacio adyacente que esté desocupado. Intercambiar lugares no es válido, pero existen cartas cuyos efectos sí lo permiten.

FASES DEL TURNO

Fase de poder

En este momento todas tus cartas de combate aumentan forzosamente un punto de poder, sin que puedan sobrepasar su potencial.

Los combatientes boca abajo sí pueden aumentar sus puntos de poder hasta 9, pero al ser revelados o activados, se reducen si pasan de su potencial.

Fase de ataque

Una vez por turno en este momento debes decidir si declarar un ataque con alguna de tus cartas de combate activas o terminar tu turno sin hacerlo.

Tu combatiente solo podrá atacar la carta de combate de tu oponente que esté directamente frente a él, y si está boca abajo debes revelarla. Por esto es importante la alineación de tus cartas.

Después del ataque, tu turno acaba.

EMPATE

Sí hay empates

Aunque es sumamente improbable, sí se puede empatar en una partida de Eliria. Existen dos formas de que suceda.

Derrota simultánea

Si por efecto de alguna carta, ambos jugadores deben sacar cartas de su mazo y no puedan hacerlo porque al mismo tiempo se les terminaron, ocasionando que pierdan la partida, se tiene un empate.

Estancamiento

Si por algún efecto ningún jugador puede tomar cartas de su mazo en la fase inicial, y durante los próximos cuatro turnos completos ninguna carta es destruida, la partida termina en empate.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Es lo mismo activación y revelación?

Activación es cuando colocas de tu mano al tablero una carta boca arriba, o una boca abajo la cambias a boca arriba. Si debido a un efecto o al ataque de una carta de combate a una boca abajo ésta queda boca arriba, se le llama revelación. En ambos casos la carta surte efectos en ese instante.

¿Diferencia entre token y combatiente?

Los tokens de combate no pueden ser sacrificados a menos que un efecto lo permita expresamente y no son enviados al descarte cuando se destruyen.

¿Para qué sirve jugar/colocar una carta boca abajo?

Colocar cartas boca abajo impide que tu oponente las identifique. Algunas estrategias requieren de ese factor para poder ejecutarse.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué sucede si aparece una X en lugar del potencial en una carta?

Existen cartas de combate de extrema rareza que tienen una X en el lugar de su potencial. Esto quiere decir que sus puntos de poder son variables, no aumentan durante la fase de poder y se determinan de otra manera.

¿Qué diferencia hay entre campo y tablero?

El tablero es el lugar donde colocas tus cartas y hay dos, el tuyo y el del oponente. Por otro lado, se le llama campo al conjunto de ambos tableros; un efecto de campo afecta a ambos jugadores.

¿Puedo activar dos reacciones al mismo tiempo?

No. Si dos o más reacciones tienen la misma condición de activación, solo puedes activar una.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué significa robar una carta?

Robar una carta es tomar la carta de encima de tu mazo. A menos que una carta especifique expresamente otra cosa, siempre que debas tomar una carta del mazo deberá ser la de encima boca abajo y la deberás agregar a tu mano.

¿Qué sucede si mi combatiente pasa de boca arriba a boca abajo?

Cualquier efecto negativo o positivo que éste estuviera padeciendo se cancelará. Si tenía cartas de adhesión mientras estaba boca arriba y pasa a estar boca abajo, las adhesiones se destruyen.

¿Existe un límite de cartas en la mano?

No. Un jugador puede tener un número ilimitado de cartas en su mano. No puedes descartarlas.