
ALERTA
TITANES



Manual de Juego: TCG

"Alerta: Titanes"

Creado por D.J. Perez-Venegas

@proyectoat.tcg

proyectoat.tcg@gmail.com

Alerta: Titanes es un juego de cartas táctico donde civilizaciones de animales antropomórficos pilotan colosos mecánicos y orgánicos para defender el planeta Atenis de una invasión Kaiju. La estrategia se centra en un sistema de Sincronía (1 a 6), donde jugar cartas poderosas otorga beneficios inmediatos al rival, obligando a un constante equilibrio entre fuerza y riesgo táctico.

El juego destaca por su enfoque posicional en seis zonas modulares que ocultan los Tesoros Divinos, reliquias que se activan al ser destruidas y cambian el rumbo de la partida. Para ganar, deberás proteger a tu Titán y Piloto Protagonista mientras intentas destruir al protagonista oponente, agotar su mazo de recursos o arrasar con todas sus zonas de su campo.

Diseñado para la versatilidad, ofrece modalidades de duelo competitivo (1 vs 1), partidas grupales (*3 o 4 jugadores*) y un modo solitario contra un mazo/deck Autónomo. Con un mazo/deck de 50 cartas que incluye pilotos, titanes, módulos, hábitats, alertas y tesoros divinos cada decisión determinará qué facción dominará el futuro de los ecosistemas de Atenis.

"*Elige* tus protagonistas favoritos, *diseña* a su escuadrón, *crea* tu propia historia y entrena con tus amig@s para la batalla contra los *Kaijus*"

Puedes descargar todo el material para imprimir y jugar (cartas y mazos preconstruidos) de manera gratuita en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/1D-Ui0-0zayP0j_XG982tm3RaVGFOB9eG?usp=drive_link



ÍNDICE

Estructura del juego 3

Formato cartas: 3

Estructura cartas: 4

Condiciones (Sincronía) de Cartas por ventaja otorgada al oponente: 5

Escuadrones (Colores): 6

Clanes: 6

Reglas Generales del juego 7

Componentes del mazo (por jugador/a) 7

Preparación del Juego 8

Modalidad de juego 2 personas 10

Reglas de Juego 10

Comportamiento de Titanes sin Piloto: 12

Prioridad de Daños: 12

Activación habilidades: 13

Modalidad de juego de 1 persona: 15

Objetivo del Juego (condición de victoria): 15

Preparación: 15

Turnos: 15

Fin del juego: 16

Modalidad de juego de 3 jugadores: 17

Objetivo del Juego (condición de victoria): 17

Modalidad de juego de 4 jugadores: 19

Objetivo del Juego (condición de victoria): 19

Preparación del Juego: 19

Reglas de Juego: 20

Glosario de palabras clave: 21

Lore: 23

Anexo 1. Desarrollo de un turno. 29

Estructura del juego

Formato cartas:

Cada carta indica su coste de juego y su habilidad, además de su fuerza y resistencia, y tipo de carta. El color del borde indica su escuadrón (rojo, amarillo, morado o negro). Además, cada carta tendrá en una esquina un símbolo de sus colores (para impresiones en blanco y negro)



(ver Fig.1)

Figura 1. A) Ejemplo de los 7 tipos de cartas donde encontrar la información de cada una.

B) Ejemplo de cómo se únen las cartas en el campo.

Tipos de juegos y número de jugadoras/es:

El número de jugadores para cada partida puede ir de 1 a 4 jugadoras/es.

- *1 personas (jugador/a vs mazo autónomo):* modalidad solitaria, en donde buscarás superar los puntajes entre amigos y tú mismo.
- ***2 personas (1 vs 1):*** modalidad más clásica y competitiva.
- ***3 personas (todas/os contra todas/os):*** modalidad de competencia individual con 2 oponentes simultáneos.
- ***4 personas (2 vs 2):*** modalidad de juego entre 2 equipo de 2 personas, en donde comparten recursos del juego.

Tipos de cartas (Fig. 1):

1. **Alertas**: Cartas instantáneas para combate. Uso ilimitado. Solo en respuesta a una carta jugada por un oponente, ataque oponente designado o resultado del daño designado (*durante la sub fase de reaccionar*, tras designar el ataque) (en el caso del ser 3 jugadores, el oponente a la izquierda tiene prioridad de reacción).



2. **Titanes**: Se juega uno por turno. Se mueven en las zonas disponibles (sin titanes en ellas) y pueden tener efectos de campo. No se puede tener 2 titanes con el mismo nombre en juego a la vez. De tener 2 con el mismo nombre en juego, el jugador debe elegir cual conservará. Sólo se puede jugar 1 por turno desde la mano. Existen de 2 subtipos, Mecha y Orgánico.

3. **Pilotos**: Se juegan solo tras un titán que controlas. Únicamente se pueden unir a titanes bajo tu control (tanto tuyo como del equipo, al jugar de a 2 jugadores) que compartan uno de sus colores. Sólo se puede jugar (realizando su coste sincronía) 1 por turno. Existen distintos subtipos, dependiendo del grupo animal del piloto.

4. **Módulos**: Incrementan la fuerza de combate y se juegan uniéndolos a un titán. Únicamente se pueden unir a titanes que compartan uno de sus colores. No hay límite en cuantos se pueden jugar por turno. Existen de 2 subtipos, I (módulos izquierdos) y D (módulos derechos), de los cuales solo se puede uno 1 máximo por cada lado correspondiente del titán.

5. **Hábitats**: Proporcionan efectos permanentes beneficiosos (movimiento extra, fuerza o defensa adicional, condiciones especiales). Cada jugador puede tener un máximo de 3 hábitats en juego a la vez. No se puede tener 2 hábitats con el mismo nombre en juego a la vez. De tener 2 con el mismo nombre en juego, el jugador debe elegir cual conservará. No hay límite en cuantos se pueden jugar por turno.

6. **Tesoro Divino**: Se colocan boca abajo para generar las 6 zonas del campo, en donde se mueven y juegan los titanes. Solo se activan cuando las zonas son destruidas o sacrificadas. Efecto permanente indestructible que otorga ventaja en el juego.

Todas las cartas de titanes y pilotos se denominan entidades. Es decir todas de alertas, módulos, hábitats y tesoros divinos no son entidades.

Estructura cartas:

- **Nombre:** Es como se llama la carta, siendo un nombre único por carta.
- **Fuerza:** Valor numérico que determina el daño que puede generar esa carta al atacar.
- **Resistencia:** Valor numérico que determina el daño máximo que puede recibir.
- **Tipo y subtipo:** Indica el tipo de carta y su respectivo subtipo dentro de cada tipo.
- **Sincronía:** Es la condición obligatoria para poder jugar la carta.
- **Nivel:** Valor numérico referencial que permite saber que tanta ventaja le entrega al oponente jugar esta carta. Entre mayor el nivel, la habilidad, fuerza o resistencia de la carta tiene más posibilidad de desplazar la ventaja del juego al controlador de esta. Cada sincronía se explica en la misma carta.
- **Habilidad:** Acción obligada u opcional que entrega la carta al ser jugada o bajo condiciones específicas. Las cuales permiten realizar jugadas especiales.

Condiciones (Sincronía) de Cartas por ventaja otorgada al oponente:

- **Nivel 1**: Tener al menos 3 entidades en juego o 3 cartas en mano (sin contar esta).
- **Nivel 2**: Descartar 2 cartas de tu mano.
- **Nivel 3**: Tener al menos 5 cartas, que comparta color con esta carta, en tu descarte.
- **Nivel 4**: Sacrificar 1 entidad (piloto o titán) que controles.
- **Nivel 5**: Un oponente roba hasta 1 carta.
- **Nivel 6**: Un oponente roba hasta 2 carta.

Las condiciones variarán por las distintas habilidades y estadísticas de las cartas. Si la condición debe ser ejecutado por tu oponente (ejemplo, robar cartas) y este no puede cumplirlo, la carta no se puede jugar.

Rango niveles mazos *(permite saber si los jugadores juegan de manera justa en juegos casuales)*:

Nivel 1: < 60 suma total de niveles de sincronía

Nivel 2: [60 - 99] suma total de niveles de sincronía

Nivel 3: [100 - 129] suma total de niveles de sincronía

Nivel 4: [130 - 159] suma total de niveles de sincronía

Nivel 5: [160 - 200] suma total de niveles de sincronía

Nivel 6: [201-276] suma total de niveles de sincronía

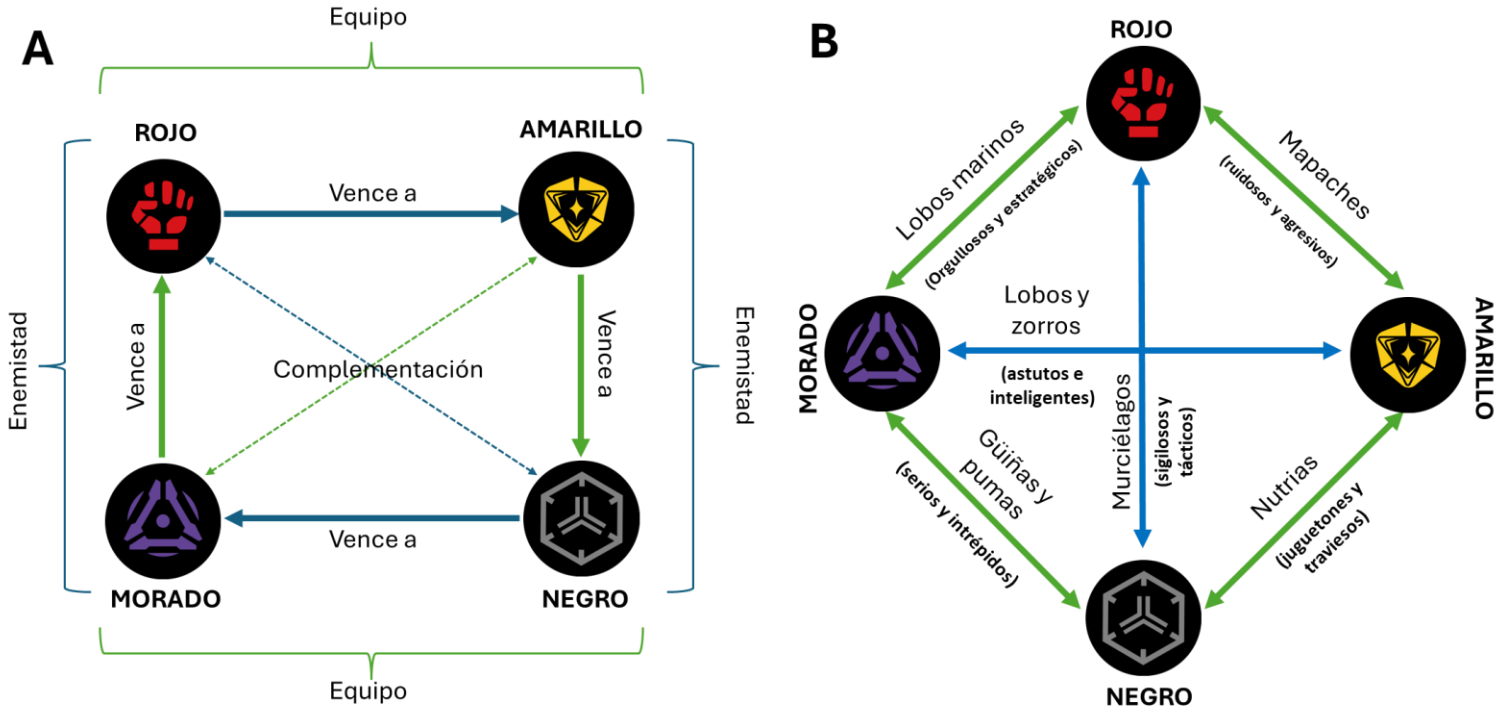


Figura 2. Dinámica entre escuadrones (Colores).

Escuadrones (Colores):

Cada color (Morado, rojo, amarillo o negro) representa un filosofía de combate (juego) distinto. Existiendo alianzas y rivalidades entre escuadrones (Fig. 2A), así como mecánicas por cada grupo de subtipos (Clanes) de pilotos (Fig. 2B). Pudiendo existir cartas de 1 a 2 colores:



- **BioSinergia Corp. (Morado):** Valientes y arriesgados, capaces de sacrificar todo por la victoria. *Valores:* Valentía y sacrificio extremo. Líderes en tecnología de enlace neural. *Lema:* "Nuestra sangre alimenta el futuro".
- **Vanguardia Tec. (Rojo):** Ataques directos con fuerza y con gran armamento. Combatientes intrépidos. *Valores:* Ataque directo y fuerza bruta. Fabricantes de armamento pesado y chasis reforzados de Atenis. *Lema:* "Si el obstáculo existe, nosotros lo pulverizamos".
- **Consorcio de Escudo de Atenis (Amarillo):** Precavidos y cautelosos. Especializados en la defensa y respuestas. *Valores:* Venden paz y protección. Son los encargados de los escudos planetarios y la seguridad de las colonias. *Lema:* "Bajo nuestra sombra, Atenis duerme tranquila"
- **Obsidiana Inc. (Negro):** Estrategas natos, calculadores y pacientes. *Valores:* Más que una empresa de mechas, son una central de inteligencia. Coordinadores de las comunicaciones y vigilancia. *Lema:* "La información es el recurso más valioso"



Clanes:

- **Cánidos:** Lobos y Zorros
- **Felinos:** Güiñas y pumas
- **Marinos:** Lobos marinos y nutrias
- **Nocturnos:** Mapaches y murciélagos





Reglas Generales del juego

Objetivo del Juego (condición de victoria):

1. Destruir al titán protagonista del oponente, colocando contadores de daño igual a su resistencia.
2. Agotar su mazo, para que al no poder robar su carta de fin de turno pierda por no tener más recursos.
3. Eliminar 5 de sus zonas de juego, dejando al titán protagonista atrapado.

El juego se disputa al mejor de una o tres partidas, con la posibilidad de empate opcional. Se permite el uso de un banquillo de 10 cartas, el cual permite poder cambiar cuantas cartas desees entre partidas (*manteniendo el número de 50 cartas por mazo y sin cambiar al titán, ni piloto, protagonista*).

Sistema de empate: Un jugador/a puede sugerir terminar la partida en empate, ofreciendo prestar una carta de su mazo libre de reglas de creación de mazos a su oponente para las siguiente (s) partida (s). El oponente puede negocia que carta (exceptuando las cartas de protagonista) se le prestará, aceptando o rechazando el empate (Sí los reversos de las cartas son distintos entre jugadores, por micas/protectores personalizados, se utilizará una impresión cubriendo una carta del banquillo, como sustituta provisoría). Esta carta se debe devolver al finalizar el juego. *Sí el empate es aceptado se juega 1 partida extra a los 3 originales. Sí se acepta un segundo empate, ganara el jugador con más victorias hasta el momento del segundo empate. De estar empatado en número de victorias, el juego se empata.*

**Juego competitivo se realiza con un tiempo máximo de 45 min para alcanzar las 2 victorias. Tras 45 min de juego, si nadie ha ganado 2 partidas (o alcanzado 2 empates), ambos jugadores ponen su mano fuera del juego y tienen 15 min extra para terminar la partida solo con las cartas en mesa (titanes, pilotos, módulos, hábitats, zonas y tesoros divinos activados). No pueden utilizar la mano, mazo ni descarte para activar habilidades manuales o automáticas. Tampoco pueden activar nuevos tesoros divinos durante estos 15 min. De no concretar un ganador/a, quien tenga al titan protagonista con menos daño ganara la partida (sumándose a las partidas ya ganadas). Si ninguno acumuló 2 partidas ganadas tras esto, se declarará empate.*

Componentes del mazo (por jugador/a)

- **42 cartas en mazo**, con un máximo de 3 copias de cada carta (*exceptuando a los/as protagonistas piloto y titán, que solo se permite 1 copia de cada carta*). No hay condiciones de colores para estas cartas.
- **Contador de Líder** para marcar el titán protagonista.
- **1 carta de titan** asignado como protagonista (*única copia en todo el mazo*), el cual es elegido por el jugador al construir el mazo (cualquier titan puede ser protagonista, obviando su coste)
- **1 carta de piloto** asignado como protagonista (*única copia en todo el mazo*), el cual es elegido por el jugador al construir el mazo (cualquier piloto puede ser protagonista, siempre y cuando comparta color con el titán protagonista). *Siempre que este piloto vaya al descarte, mano o mazo, debe ser enviado al sector de*

*protagonista (Fig. 2). Este piloto puede ser rejugado como si estuviera en tu mano desde la zona de protagonista (**las habilidades o costes que afecten a la mano, descarte o mazo no afectan a los protagonistas dentro de la zona de protagonista**).*

- **6 cartas de tesoro divino**, las cuales deben ser distintas entre sí. (*Variación para 4 jugadores con 4 tesoros divinos por jugador*)
- **Hasta 10 cartas en Banquillo (al mejor de 3) opcional**, con un máximo de 3 copias por carta entre banquillo y mazo.

Preparación del Juego

*Puedes ver como es la fase de preparación en el siguiente link: https://www.instagram.com/p/DeagLlKh0Sq/

1. **Lanzamiento de dado:** Cada jugador (o pareja) elige par o impar**.** Quien gana el lanzamiento decide quién parte el juego.
2. **Disposición de zonas**: Cada jugador coloca sus 6 tesoros boca abajo, de manera aleatoria, en disposición de 2 filas por 3 columnas. Estas corresponderán a las 6 zonas de juego. Las 6 zonas son denominadas ***campo de entrenamiento***. *Ver figura 3.*

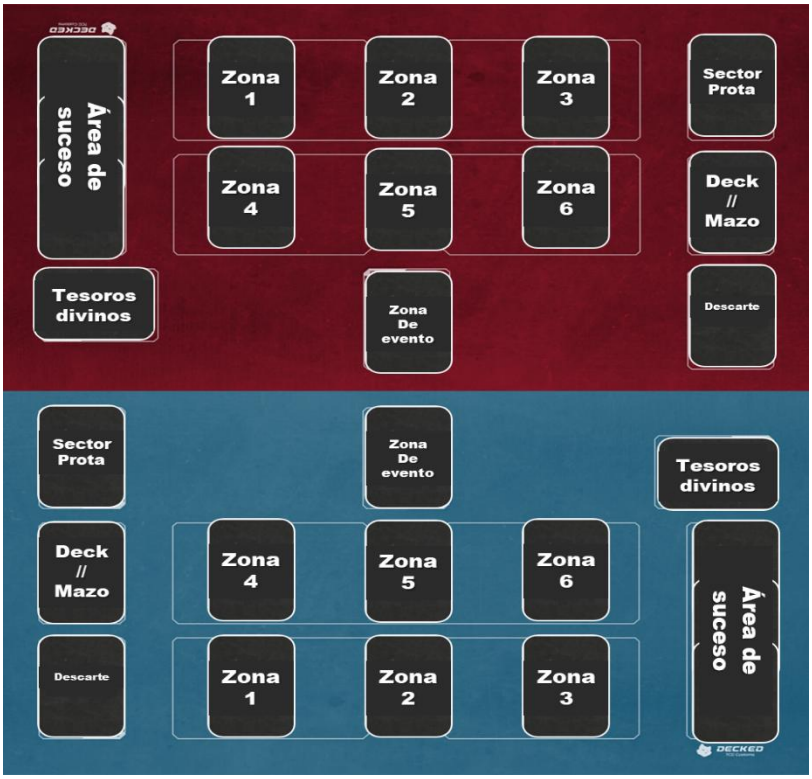


Figura 3. Esquema representativo de áreas y zonas de juego entre 2 jugadores.



3. **Selección de Inicio**: Cada jugador designa en secreto, usando un dado, en qué zona comenzará su protagonista (titan con piloto). Ambos colocan sus protagonistas en las zonas elegidas.



4. **Selección de mano:** Cada jugador roba 7 cartas y pueden hacer cuantos *mulligans* quieran, a menos que el siguiente mulligan los deje sin mano. Por cada mulligan extra respecto al oponente (en caso de tener 2 oponentes, se considera a quien haya realizado el menor número de mulligans), se deja una carta bajo el mazo en orden aleatorio. Cada mulligan debe realizarse de manera alternada partiendo por el jugador/es quienes tengan el primer turno (para la modalidad de 4 jugadores, cada pareja decide su mulligan al mismo tiempo, pero de manera individual). *Existe la posibilidad de hacer un máximo de 7 mulligans.*

   Mulligan: Cosiste en elegir de 1 a 7 cartas de tu mano, para barajar estas en el mazo y robar ese mismo número.

5. **Fase de Preparación**:

   - Se pueden realizar de ninguna a 4 acciones en esta fase. Cada acción se debe hacer de manera alternada, partiendo por quien haya sido designado para iniciar el juego. Las posibles acciones son:

     1. Bajar un titan boca abajo de tu mano en una zona (como acción única).
     2. Vincular un piloto boca abajo a un titan boca abajo en juego (como acción única).
     3. Mover uno de los titanes en juego a una zona aledaña (como acción única, de forma ortogonal (horizontal o vertical, nunca diagonal).
     4. Pasar la acción y permitir que tu oponente realice su acción (puedes repetir esta acción hasta 3 veces).

   - Durante esta fase, los jugadores no pueden activar habilidades de entrada al juego, ni habilidades permanentes.

   - Al finalizar la preparación, ambos jugadores revelan sus titanes y pilotos boca abajo.

   - **Determinación del descarte**: Ambos jugadores descartan la primera carta de su mazo, este será su descarte para el juego.



Modalidad de juego 2 personas

Reglas de Juego

*Puedes ver cómo son las fases del turno en el siguiente link: *Puedes ver como es la fase de preparación en el siguiente link: https://www.instagram.com/p/DeagLlKh0Sq/

Para entender mejor como es un turno ver el Anexo 1.

A. **Límite de Cartas en Mano**: Se roba al final del turno y se pueden tener un máximo de 7 cartas en mano. Si se excede, se deben devolver cartas al mazo. Por cada carta sobre 7, el jugador debe elegir cuales pondrá en cualquier orden bajo su mazo.

B. **Fase de Acción:** Tu turno consta de 6 posibles acciones las *cuales se pueden realizar en cualquier orden y no son obligatorias.*

Acciones por turnos:

B.1. **Jugar 1 titan**, colocándolo en la zona que desees (*solo 1 por turno desde tu mano*)

B.2. **Jugar 1 piloto**, colocándolo bajo un titan descontrolado (sin piloto unido) que comparta alguno de sus colores (*solo 1 por turno desde tu mano*)

B.3. **Jugar módulos**, uniéndolos a un titan que comparta su color y que no tenga módulos unidos de lado correspondiente (módulo derecho o izquierdo). *No hay límite de módulos que se pueden jugar por turno.*

B.4. **Jugar 1 hábitat**, los cuales se colocan fuera de las zonas en la periferia de los hábitats (denominado *área de sucesos*, *Fig. 3*). Puedes tener un máximo de 3 hábitats en juego. *No hay límite de hábitats que se pueden jugar por turno.*

B.5. **Atacar**, que consiste en 4 subfases: ***Designar ataque*** *(elegir que titan y en qué dirección va a atacar, donde exista un titán oponente dentro de su campo de visión),* ***reaccionar*** *(jugar habilidades o alertas en respuesta),* ***contabilizar el daño*** *(calcular la diferencia entre fuerza del ataque y la resistencia total) y* ***colocar contadores*** *(colocar el daño sobrante en forma de contadores permanentes sobre el piloto o titan atacado). Esta es una acción única por turno.* En caso de que el daño designado no sea cancelado y el titan designado se mueva, el daño pasa al siguiente titan dentro de la línea de visión (ver Fig. 4).

B.6. **Mover un titán,** que consiste en mover 1 titan a una zona aledaña (de manera ortogonal, es decir horizontal o vertical, nunca en diagonal). Esta es una acción única por turno.

C. **Fase final:** Esta es la fase en donde terminas tu turno. Consiste en 2 acciones:

C.1. **Enderezar las cartas en juego,** colocando nuevamente en su posición original todas las cartas cuyas habilidades se activaron durante el turno (tanto tuyas, como de [los] oponente/s).

C.2. **Robo de final de turno**, tomando una carta de la parte superior del mazo y poniéndola en tu mano. Es una acción obligatoria y al realizarla se acaba tu turno (*no se puede responder a esta acción*). Después de robar, si tienes más de 7 cartas en mano debes entre descartar cartas a elección o poner en orden aleatorio cartas bajo tu mazo hasta quedar con 7 cartas. *Si has robado la última carta de tu mazo, solo puedes descartar, no poner cartas bajo tu mazo.*



Figura 4. Campo de visión para designar ataques. En donde cada titán puede atacar a titanes oponentes que estén frente o en diagonal a ellos, sin ningún otro titán que se interponga.

6. **Fin del Juego**. El juego termina cuando ocurre uno de estos escenarios a alguno de los jugadores:

    a. ***El titán protagonista es derrotado*** (titán protagonista sale del campo). Ganando el jugador que queda con el último titán protagonista en juego. En el caso de jugar a cuatro jugadores, ningún jugador queda eliminado a menos que ambos titanes protagonistas del equipo salgan del campo (*una vez hayan salido, no pueden volver a entrar al campo*).

    b. ***Se agota el mazo de un jugador*** (a ambos del equipo) y no puede robar en la fase final. Lo que le da la victoria al oponente*. En el caso de ser más de 2 jugadores, al jugador que se le agota el mazo queda fuera del juego y se juega hasta que a ambos miembros de equipo se queden sin cartas o cumplan las otras 2 condiciones de victoria.*



c. Se eliminan todas las zonas oponentes (quedando solo 1 con el/los titanes protagonistas). Ganando la partida por dejar al oponente sin movimientos posibles.

Comportamiento de Titanes sin Piloto:

- Un titán sin piloto se descontrola, por lo que debe atacar obligatoriamente cada turno.
- Si hay más de un titán descontrolado, el protagonista descontrolado actúa primero. Si no hay protagonista descontrolado, alguno de los titanes que tengan potencial "línea de visión" (ataque exitoso) debe atacar si puede. El jugador elige cual, como moverlo y a quien designar el ataque.

Prioridad de Daños:

- El daño se aplica primero en los módulos (partiendo por el que fue atacado), luego en el piloto, y el daño restante se coloca en el titán en forma de contadores. De no pasar daño al titan, el daño recibido por el piloto se coloca en contadores sobre este. De no alcanzar el daño para destruir el o los módulos, no se ponen contadores.
    - Tanto el piloto como el titán tienen sus propios contadores de daño
    - Si los contadores de daño igualan o superan la resistencia del piloto o titán, este es descartado, tras finalizar la acción de ataque.
    - Si una zona es destruida con un titán en juego, debe ser desplazado a la zona vacía aledaña (horizontal o vertical). De no poder, se descarta el titan en cuestión.

Sitio de evento: Todas las acciones (alertas y cartas con habilidades activadas) de todos los jugadores se apilan en la uno de los *sitios de evento* (*ver figura 2*) en el orden en que son jugadas (de abajo a arriba), para que sus habilidades hagan efecto en orden inverso (siendo descartadas en el proceso). La zona de evento se resuelve sólo cuando ningún jugador tiene más alertas o habilidades que jugar en respuesta.

Activación habilidades:

Existen 2 tipos de habilidades, *automáticas (Fig. 5a) y manuales (Fig. 5b-f).* Las automáticas, son aquellas que independiente del controlador o jugadores, la carta explicita cuando y como se activa dicha habilidad. Las manuales, son aquellas que solo se activan si su controlador lo quiere hacer (*tanto durante cualquiera de las del turno propio o en respuesta durante la fase de reacción*), cumpliendo las condiciones explicitadas por la misma carta.

- **Hábitats** cuya habilidad se activa una única vez por turno, se deben girarse de cabeza (Fig. 5b). Luego, se enderezan al finalizar el turno.
- **Módulos** cuya habilidad se activa una única vez por turno, se deben girarse en dirección contraria al titán que están anexados (Fig. 5c). Luego, se enderezan al finalizar el turno.
- **Titanes** cuya habilidad se activa una única vez por turno, se deben girar a la derecha (Fig. 5d). Luego, se enderezan al finalizar el turno.
- **Pilotos** cuya habilidad se activa una única vez por turno, se deben girar su titán vinculado a la izquierda (Fig. 5f). Luego, se enderezan al finalizar el turno.
- Sí en consecuencia de activar un titan o piloto con habilidad manual tanto el titán como el piloto han sido activados en el mismo turno, el titán debe ser puesto de cabeza (Fig. 5e). Luego, se enderezan al finalizar el turno.

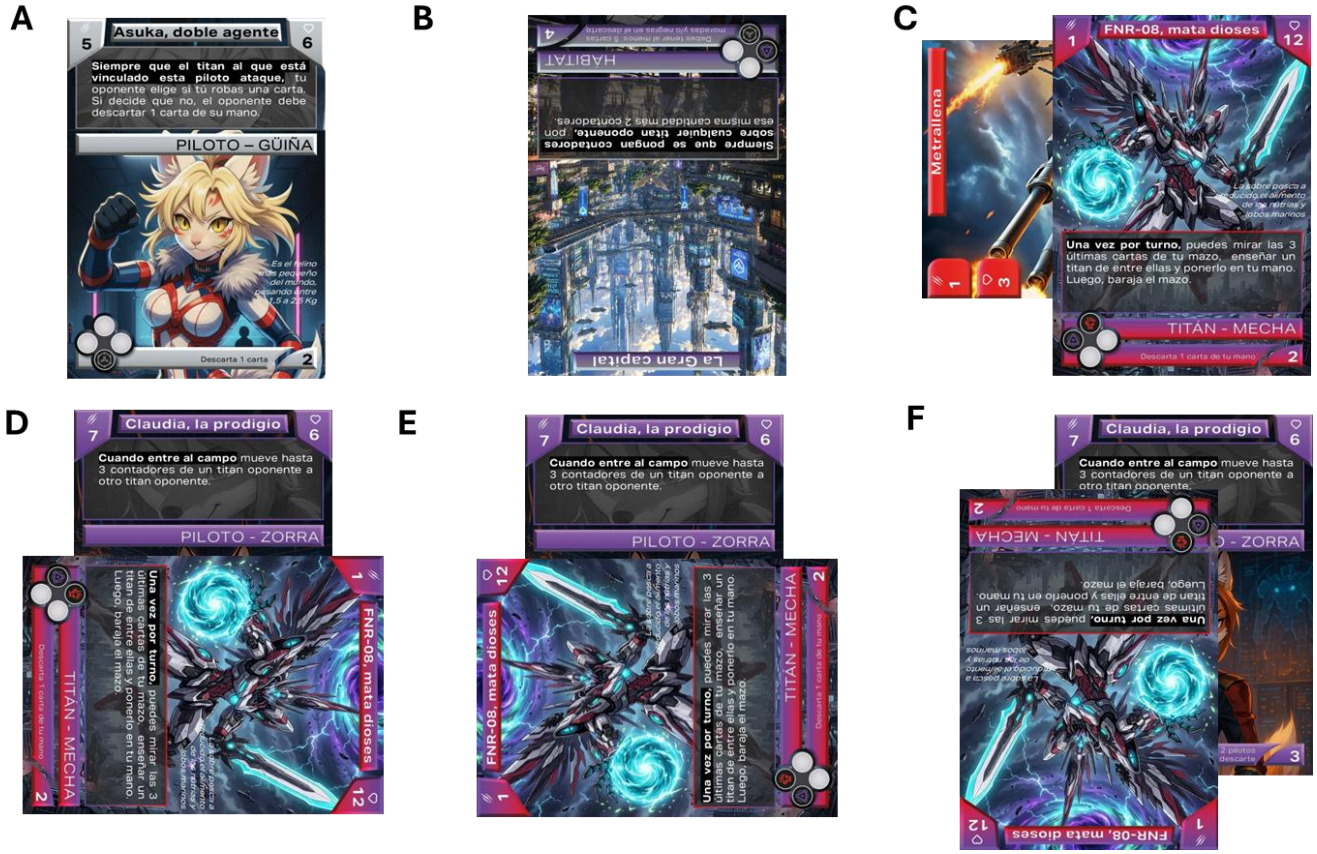


Figura 5. Esquema representativo para activar habilidades automáticas (a) y manuales (b-f).



- ***Sí más de una habilidad automática es activada a la vez, el jugador oponente de quien haya activado o jugado la última carta en respuesta activa su habilidad primero (en caso de ser 3 jugadores el oponente a la izquierda tiene prioridad). En el caso de que no se haya respondido a ninguna carta u efecto, el oponente (para 3 jugadores, el oponente de la izquierda) tiene prioridad para activar. Tras activar todas las habilidades automáticas se realizan sus acciones de manera inversa (de la última a la primera).***
- ***Si una habilidad se activa e interrumpe una acción (ej. Subir un piloto a la mano, lo que activa una habilidad cuando un piloto salga del campo, antes de que el piloto llegue a la mano), se debe realizar la nueva acción por la habilidad activada y, luego, se termina la acción interrumpida.***
- ***Siempre, que una habilidad se active por consecuencia de cumplir una condición de Sincronía por jugar una carta, se debe realizar la habilidad activada antes de la carta jugada. De activarse más habilidades por consecuencia de la primera habilidad activada, se deben cumplir en el orden de su activación antes de la carta jugada.***
- ***Solo se puede reaccionar a las cartas y/o habilidades utilizadas en la sub fase de reacción. Los efectos que se activen como consecuencia de esto no se apilan en el sitio de evento y no se puede reaccionar a estos.***

Al final de cada turno, todas las cartas en juego (las de tu/s rival/es y tuyas se enderezan).





Modalidad de juego de 1 persona:

Objetivo del Juego (condición de victoria):

Destruir la mayor cantidad de kijus y líderes de manada oponente. Cada kaiju vale 1 punto y líder de manada 2.

Preparación:

**El modo autónomo debe contener 2 mazos extras al del jugador (Mazo de Kaijus y mazo de lideres de manada, ver figura 6)*

- Prepara el tablero como se muestra en la figura 7.
- Selecciona 6 cartas al azar de líder de manada y colócalas boca abajo dispuestas como las zonas del oponente.
- Tira un dado 1d6 2 veces (repite las tiradas con números repetidos). Esos números serán las zonas utilizadas por los primeros titanes enemigos en juego. Coloca 2 cartas de titanes, boca abajo, en las 2 zonas designadas.
- Prepara tu tablero como si jugaras contra otro jugador (ver sección de preparación), luego da vuelta boca arriba los 2 titanes oponentes.

**Los mazos autónomos (kaijus y lideres de manada deben tener un mínimo de 6 cartas cada uno, pero sin máximo de cartas). Puedes armarlos como desees, sin límite de copias por carta.*

Turnos:

*Las reglas del juego son idénticas a la modalidad de 2 peronas (ver sección modalidad de juego 2 personas).

Turno del jugador:

- Los turnos del jugador funcionarán exactamente como si jugadas contra otro jugador (*Las habilidades de descartar cartas de la mano o desvincular pilotos del oponente se realizarán botando la carta superior del mazo de kaijus al descarte oponente).*
- La sub fases de reacción oponentes dependerán de las habilidades de los titanes oponentes en mesa.

El turno oponente:

- Tirar un dado 1d6 para determinar qué zona se activará (omite los números que no tengan titanes sobre la zona asignada).
- Al activarse la zona, el titan sobre ella primero debe activar su habilidad predeterminada y luego atacar si puede. De no poder atacar a un titan tuyo en mesa, el titan más cercano se activa y designa un ataque. De no poder se pasa al siguiente. El titan oponente que ataque, designa el ataque al titan del jugador más fuerte que pueda.
- Tras finalizar el ataque (y las habilidades predeterminadas respectivas) el turno oponente se termina.
- *Cada vez que un titan oponente sea enviado al descarte, debes tirar un dado 1d6 y poner un titan de la parte superior del mazo de titanes en la zona designada por el dado (omite las zonas no disponibles). Esto solo se realiza una vez por turno.* ***Sólo pueden haber un máximo de titanes oponentes iguales al número de zonas menos 2, por resultado de esta acción.***

- *Cada vez que destruyas una zona oponente, esta se voltea y dejas boca arriba el líder de manada. Este no se moverá de esa zona hasta ser enviado al descarte.*
- *La habilidades activa de cada kaiju dependerán del texto de la carta (como ejecutarla y en qué fase o sub fase). De activarse más de una habilidad a la vez, se activarán desde el kaiju con mayor fuerza al de menor fuerza. De haber más de uno con la misma fuerza, el jugador podrá elegir el orden de activación de estos.*
- ***<u>Tanto los kaijus, como líderes de manada no tienen requerimientos de sincronía para ingresar al juego</u>***

Fin del juego:

La partida termina cuando no quedan más titanes oponentes en mesa o el titan protagonista del jugador es enviado al descarte.



Figura 6. Ejemplos de tipos de cartas de los mazos autónomos.

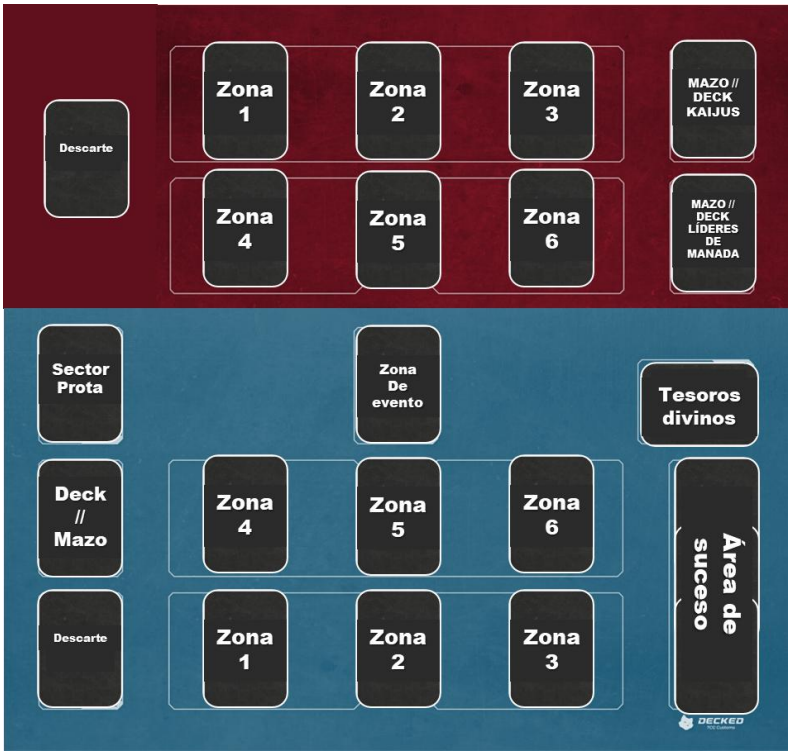


Figura 7. Tablero de juego para modalidad autónoma de 1 jugador.

Modalidad de juego de 3 jugadores:

Objetivo del Juego (condición de victoria):

1. Destruir al titán protagonista de ambos oponentes, colocando contadores de daño igual a su resistencia.
2. Agotar el mazo de ambos oponentes, para que al no poder robar su carta de fin de turno pierda por no tener más recursos.
3. Eliminar 5 de sus zonas de juego, dejando al titán protagonista de ambos atrapado.

Sí un jugador sufre cualquiera de estas condiciones, sale de la partida.

Las reglas de preparación y turnos se desarrollan de igual forma que al jugar de 2 jugadores, solo que los turnos van en sentido horario (hacia la izquierda) entre los 3 jugadores. *La designación de ataques se puede realizar a cualquier titan de cualquier jugador, mientras este en la zona de visión (Fig. 8).* **Gana el último jugador que mantenga su titán protagonista en juego**.

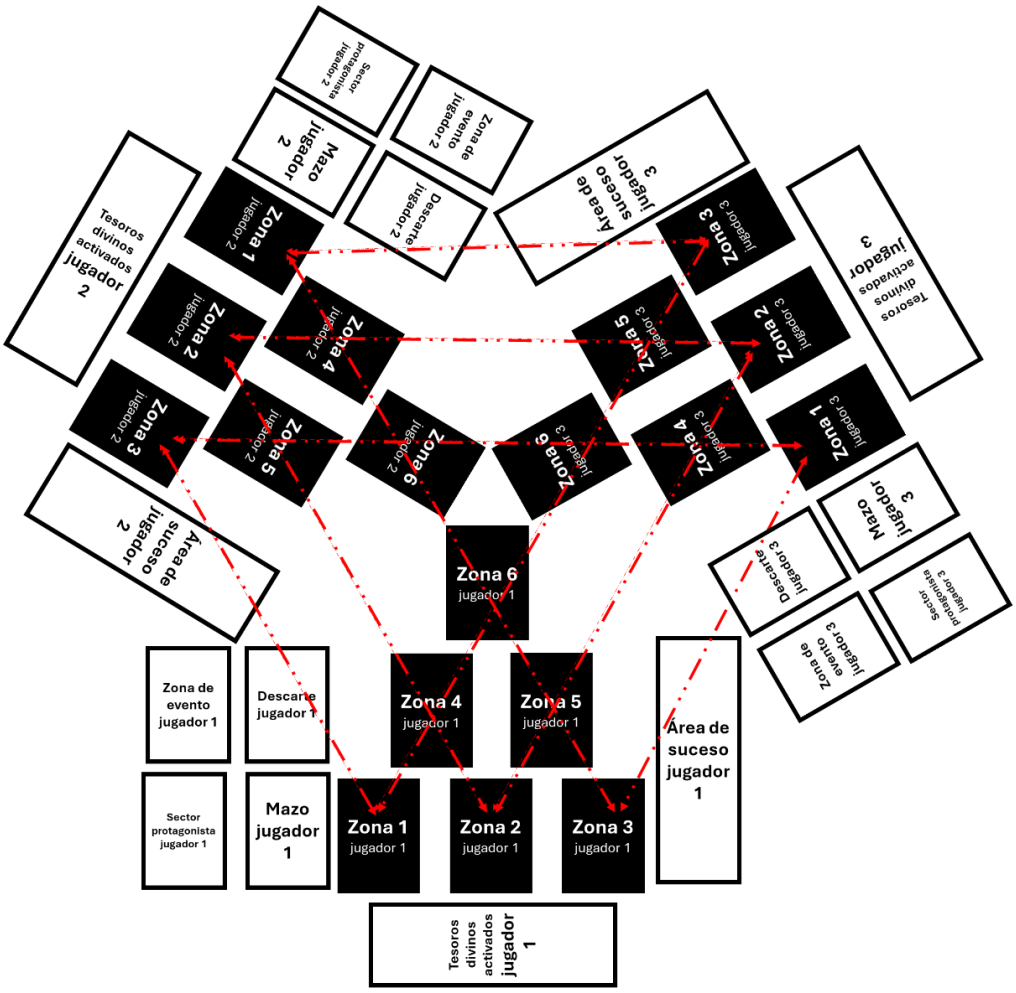


Figura 8. Esquema representativo de áreas y zonas de juego entre 3 jugadores, donde las líneas punteadas rojas representan los campos de visión.

Prioridad de reacción: *Durante la fase de reacción (o cuando más de una habilidad de distintos jugadores se active), el orden de prioridad para activar las habilidades siempre será partiendo por el oponente a la izquierda del jugador que realizó la primera acción, luego el siguiente oponente y finalmente el jugador inicial. Luego de activar todas las habilidades y/o cartas, se cumplen las habilidades en reversa, partiendo por la última habilidad y/o carta activada, hasta la primera.*



Modalidad de juego de 4 jugadores:

Objetivo del Juego (condición de victoria):

1. Destruir ambos titanes protagonista de la pareja oponente, colocando contadores de daño igual a su resistencia.
2. Agotar el mazo de ambos oponentes, para que al no poder robar su carta de fin de turno pierda por no tener más recursos.
3. Eliminar 6 de las zonas oponentes, dejando a los titanes protagonista de ambos atrapado.

Preparación del Juego:

1. **Lanzamiento de dado/moneda:** Quien gana el lanzamiento decide quién parte el juego.
2. **Disposición de zonas**: Cada jugador coloca 4 tesoros boca abajo, de manera aleatoria, *con 8 zonas por equipo dispuestas en 2 filas de 2 columnas inmediatamente al lado de las zonas de tu compañera/o de equipo). Ver figura 9.*

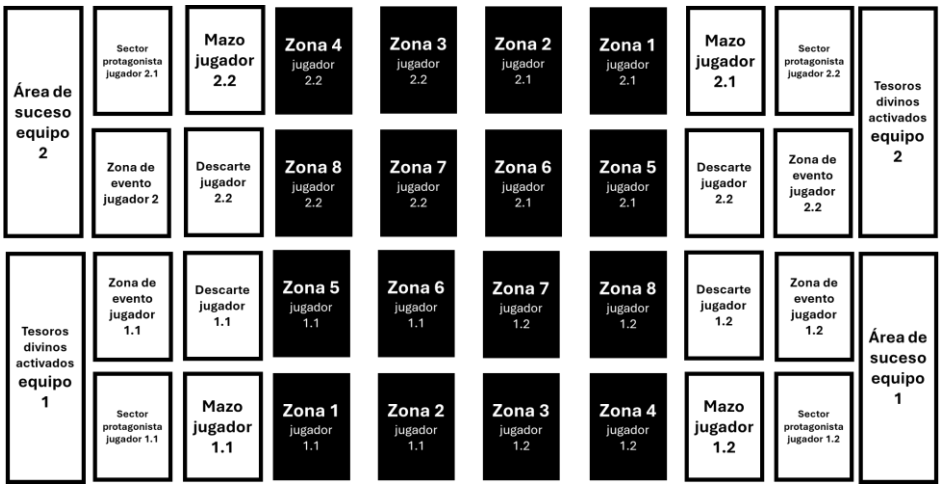


Figura 9. Esquema representativo de áreas y zonas de juego entre 4 jugadores

3. **Selección de Inicio**: Cada jugador/a designa en secreto, usando un dado, en qué zona comenzará su protagonista (titan con piloto). Ambos colocan sus protagonistas en las zonas elegidas.
4. **Selección de mano:** Cada jugador roba 7 cartas y pueden hacer cuantos *mulligans* quieran cada pareja decide su mulligan al mismo tiempo, pero de manera individual, a menos que el siguiente mulligan los deje sin mano. Por cada mulligan extra, respecto al oponente, se deja una carta bajo el mazo en orden aleatorio. Cada



mulligan debe realizarse de manera alternada partiendo por el jugador/es quienes tengan el primer turno. *Existe la posibilidad de hacer un máximo de 7 mulligans.*

Mulligan: Cosiste en elegir de 1 a 7 cartas de tu mano, para barajar estas en el mazo y robar ese mismo número.

5. **Fase de Preparación (las parejas realizan sus acciones de manera simultánea)**: La fase mantiene la misma estructura que dé a 2 personas (ver sección de preparación del juego).

Reglas de Juego:

Cada equipo alterna sus acciones, siendo cada turno por equipo. El número de acciones es por jugador, no por equipo. El quipo decide el orden en el cual alternaran las acciones. El ataque es simultaneo por el equipo, donde cada jugador debe atacar con un titán de su propiedad. La fase de robo es simultanea por el equipo, finalizando el turno.

El tuno funciona de la misma forma que de 2 personas (ver sección de reglas del juego para modalidad de 2 personas).





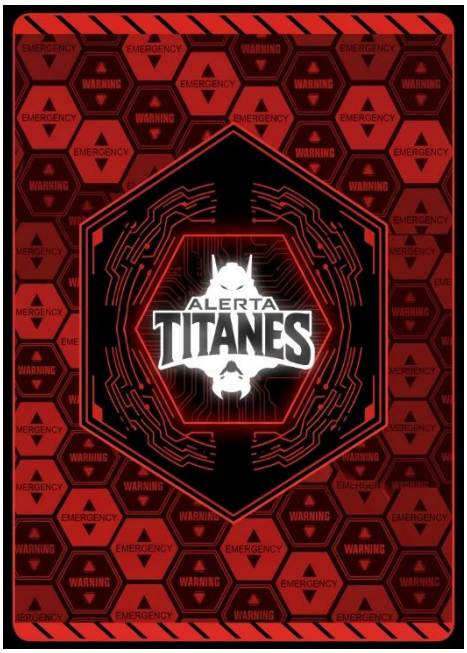
Glosario de palabras clave:

- **Aéreo:** habilidad de un titan que evita las habilidades de franco tirador. Los ataques de franco tiradores no pueden pasar por sobre un titán con aéreo.
- **Busca/buscar:** seleccionar una carta específica, por acción de una habilidad, dentro del mazo.
- **Campo:** lugar compuesto por las zonas y el área de sucesos (siendo distinto para cada jugador).
- **Campo de visión:** Línea vertical o recta de zonas que existe entre 2 titanes oponentes, sin haber otros titanes de por medio.
- **Conexión neural:** Habilidad exclusiva de pilotos, en donde permite jugar la carta en la subfase de reacción en vez de una alerta.
- **Contabilizar daño:** restar la fuerza completa del titán atacante por la resistencia de cada carta anexada y vinculada al titán atacado, además del titán atacado.
- **Contadores de daño:** dados o fichas que representan el daño permanente, menos a la resistencia del titán o piloto, infligido.
- **Control/controlas:** Carta de la cual eres propietario (es parte de tu mazo) o compartes con tu compañero de equipo.
- **Descartar:** enviar una carta de cualquier lugar del juego (mazo, campo o mano) al descarte
- **Descarte:** área de juego en donde se acumulan las cartas descartadas. Quedan boca arriba y pueden ser revisadas en todo momento por todos los jugadores/as
- **Designar ataque:** seleccionar un titan que controlas y uno que no controlas para infligir la fuerza total del titan que controlas en la resistencia del que no controlas
- **Desvincular:** desunir un piloto de un titán en campo al cual este vinculado (independiente si va a la mano, mazo o descarte)
- **Destruir:** Enviar una carta oponente al descarte desde el campo
- **Entidad:** las cartas de tipo piloto o titán.
- **Entrar (del juego/campo):** colocar un titán sobre una zona, desde la mano, descarte o mazo. También es colocar una carta de módulo o piloto en un titán en juego y colocar un hábitat en el área de suceso.
- **Franco tirador:** habilidad de un titán que puede atacar a un titan oponente que este detrás de otro titán oponente dentro de su línea de visión.
- **Hasta:** palabra clave utilizada para determinar que una acción se puede realizar un número determinado de veces, partiendo de cero al número mayor designado por la carta. Ejemplo, "roba hasta 2 cartas" quiere decir que se puede robar 0, 1 o 2 cartas a elección.
- **Jugar:** pagar el coste de una carta para ponerla en el campo o activar su habilidad (en caso de alertas).
- **Línea de visión:** dirección y potenciales objetivos de ataque de un titán en específico (de manera horizontal o diagonal).
- **Llamado de manada:** Habilidad de titanes orgánicos en donde te permite una vez durante tu turno, si no has atacado, puedes mover de 1 a todos tus titanes del subtipo orgánico a cualquier zona aledaña a este titan. Sin importar sus posiciones originales. Sí haces esto, tu turno acaba.
- **Mazo:** cartas boca debajo de donde se roban las cartas.
- **Mulligan:** acción que permite revolver cartas de tu mano inicial (de 1 a 7) y robar ese número de nuevas cartas, en la fase de preparación. Por cada mulligan extra respecto al oponente, se deja una carta bajo el mazo. Se pueden hacer cuantos mulligan sean necesarios, siempre y cuando el siguiente mulligan no deje sin cartas en mano al jugador (7 max).



- **Poner en (o subir a) mano:** por acción de alguna habilidad donde tomas una carta de algún sitio del juego y la incorporas a tu mano.
- **Poner en juego:** colocar una carta en el campo (zonas o área de suceso) sin pagar su coste.
- **Prioridad:** El momento en que un jugador puede responder con una carta o habilidad, antes que otros jugadores.
- **Puede/s**: palabra clave que determina que la acción es opcional.
- **Resolver:** cumplir con lo escrito en la habilidad de una carta.
- **Responder/ en respuesta:** Utilizar una habilidad o Alerta antes de que se resuelva la habilidad de una carta oponente o un ataque (tanto propio como oponente). Esta acción debe ser alternada, dando prioridad al oponente que controla el titán que recibe el ataque. *Luego que un jugador active una habilidad manual o jugar la alerta "en respuesta", este no puede activar/jugar otra habilidad/alerta inmediatamente después.*
- **Robar:** sacar una carta del mazo (por arriba o abajo) y colocarla a tu mano.
- **Sacrificar:** seleccionar una carta en el campo/juego que controlas y ponerla en el descarte
- **Salir (del juego/campo):** colocar un titán, piloto, módulo o hábitat desde una zona o área de suceso a la mano, descarte o mazo.
- **Seleccionar/seleccionada(o):** Elegir o designar una carta para resolver la habilidad por el controlador de la carta con la habilidad activada.
- **Sincronía:** Condición o coste para jugar una carta.
- **Un oponente:** Frase utilizada en habilidades y costos de Sincronía de las cartas, para determinar que el jugador que jugó o controla la carta elige al oponente debe realizar la acción (ej. Robar cartas)
- **Unir/unido:** Término usado cuando se refiere a la acción de poner bajo un titán un piloto o módulo. Se considera unido cuando ya esta en el campo.
- **Zona:** tesoro divino boca abajo en donde se pueden colocar los titanes.
- **Zona adyacente:** zona un movimiento horizontal o vertical inmediato de una zona determinada.







Lore:

En los confines de Centinela, una galaxia antigua y olvidada por el tiempo, se encuentra Atenis. Un planeta habitado por diversas especies de mamíferos antropomórficos que, durante milenios de adaptación y evolución, desarrollaron civilizaciones complejas y sociedades avanzadas, capaces de crear colonias en el espacio. Sin embargo, por más avanzados o civilizados que se volvieran, el conflicto reinaba entre sus naciones.

Mapaches, lobos, zorros, lobos marinos, nutrias, murciélagos, güiñas y pumas compartían el planeta, organizados en clanes que preservaban sus propias tradiciones, territorios e intereses. Con el tiempo, las fronteras dejaron de ser simples divisiones geográficas y se convirtieron en símbolos de identidad, poder y pertenencia. Determinaban quién merecía confianza, quién podía acceder a determinados recursos y quién debía ser considerado un enemigo. Incluso la misma especie podía odiarse por haber nacido a lados opuestos de una de estas líneas imaginarias. El extranjero era el enemigo. Aun cuando pudieran colonizar planetas inhóspitos, explotar recursos más allá de sus estaciones espaciales y crear ciudades futuristas… la unión entre países se veía cada vez más lejana. Tan lejanas como el centro de su galaxia.

Su avanzada sociedad se basaba en el libre comercio y la igualdad de oportunidades. Sin embargo, detrás de aquella fachada de precaria prosperidad, la mayor parte de la riqueza y de las industrias estratégicas del planeta estaba concentrada en manos de cuatro familias de la élite. Las familias de pura sangre. Los Müller, de linaje zorro. Los Cekalovic, de linaje lobo marino. Los Castro, de linaje nutria. Y los Morán, de linaje murciélago. Durante generaciones, sus múltiples empresas habían acumulado riquezas, financiado gobiernos y controlados recursos esenciales para el desarrollo de Atenis. Su influencia trascendía las fronteras nacionales y sus decisiones podían alterar el destino de millones de habitantes desde las sombras. Era un secreto a voces que la sociedad prefería ignorar. Todo formaba un ecosistema en un presunto equilibrio, en una paz débil, frágil, pero reconfortantemente duradera. Pero, esto no duraría para siempre…

Entonces apareció la fisura. Una ruptura en el espacio tiempo, cerca del centro de Centinela, en un planeta antiguo, más antiguo que la civilización. Una fisura que conectaba con un pasado prehistórico. Poco después, algo emergió de su interior. Los Kaijus. Titanes colosales de formas inimaginables, capaces de arrasar ciudades, destruir estaciones espaciales y devastar ecosistemas en cuestión de horas. Ningún ejército estaba preparado para enfrentarlas. Las armas convencionales apenas conseguían detenerlas y las defensas orbitales resultaron insuficientes frente a su fuerza destructiva.

Las primeras oleadas sembraron el caos en las ciudades más pobladas. Civilizaciones enteras desaparecieron y los supervivientes huyeron de sus hábitats fragmentados y deteriorados. Los Kaijus no distinguían entre especies, nacionalidades ni clases sociales. Ante aquella amenaza, las antiguas rivalidades perdieron su importancia. Los gobiernos, los clanes y las corporaciones privadas comprendieron que la cooperación era una necesidad inmediata. De la tragedia nació una nueva sociedad alienada y colaborativa… o al menos eso planteabas los líderes.

Las cuatro familias de Atenis asumieron un papel central en la organización de las defensas. Sus empresas financiaron investigaciones, absorbieron industrias estratégicas y comenzaron a desarrollar tecnologías militares que los gobiernos no podían producir por sí mismos. Las corporaciones adquirieron atribuciones que antes pertenecían exclusivamente a los Estados, mientras que la seguridad de las poblaciones pasó a depender cada vez más



de sus recursos tecnológicos y militares. Así surgieron las cuatro grandes coaliciones de empresas que terminarían gobernando sobre todo Atenis:

Vanguardia Tec., perteneciente a los Cekalovic. Fabricantes de armamento pesado y chasis reforzados de Atenis.
"Si el obstáculo existe, nosotros lo pulverizamos".

BioSinergia Corp., perteneciente a los Müller. Líderes en tecnología de enlace neural y entretención.
"Nuestra sangre alimenta el futuro".

Obsidiana Inc., perteneciente a los Morán. Coordinadores de las comunicaciones y vigilancia.
“La información es el recurso más valioso”

Consorcio Escudo de Atenis, perteneciente a los Castro. Venden paz y protección. Son los encargados de los escudos planetarios y la seguridad de las colonias.
"Bajo nuestra sombra, Atenis duerme tranquila"

Cada coalición estableció sus propios centros de investigación, desarrolló sistemas de defensa y comenzó a reclutar pilotos para un proyecto que cambiaría la historia de la civilización. El proyecto Mechas, titanes artificiales.

Para enfrentar a los kaijus (los titanes orgánicos), los científicos de las cuatro coaliciones emprendieron uno de los proyectos más ambiciosos de la historia: construir unidades biomecánicas capaces de combatir a los invasores en igualdad de condiciones. Así nacieron los Titanes FNR. Su denominación procedía de una antigua mitología que hablaba de un lobo descomunal cuyo despertar anunciaría el fin del mundo. Una leyenda olvidada que, siglos después, se convertiría en el nombre de las armas más poderosas jamás construidas por las civilizaciones de Atenis.

Los primeros Titanes eran máquinas de combate avanzadas, controladas mediante una conexión neuronal con sus pilotos. Para operarlos, no bastaba con dominar sus sistemas de navegación o conocer las tácticas militares. Era necesario establecer una sincronización profunda entre la mente del piloto y los sistemas de la máquina, hasta conseguir que ambos reaccionaran como una sola entidad. Creados con tecnología secreta obtenida por las coaliciones después de las 2 primeras olas.

Los pilotos se convirtieron en la nueva esperanza de Atenis. Sus primeras victorias demostraron que los Kaijus podían ser derrotados, aunque cada enfrentamiento exigía sacrificios considerables y obligaba a desarrollar nuevas estrategias. La investigación avanzó a una velocidad sin precedentes, impulsada tanto por la urgencia de la guerra como por la competencia entre las coaliciones.

Pronto, los científicos descubrieron que los cuerpos de los Kaijus albergaban estructuras biológicas extraordinarias. Sus tejidos presentaban propiedades desconocidas y sus núcleos contenían una actividad energética que ningún sistema artificial había conseguido reproducir. La solución fue tan revolucionaria como inquietante. Los investigadores comenzaron a incorporar componentes orgánicos de Kaiju en los Titanes mecánicos. Mediante una combinación de ingeniería avanzada, biotecnología y experimentación, consiguieron integrar núcleos vivos en estructuras artificiales.

Los Titanes orgánicos, por su parte, demostraron que aquellas capacidades no eran exclusivas de las unidades artificiales. Algunos Kaijus podían reconocer individuos,



responder a estímulos complejos e incluso establecer formas de comunicación que la ciencia todavía no comprendía. Aparecieron los pilotos de titanes orgánicos. Usando el arma enemiga en su contra.

Para la población, aquello representó un milagro tecnológico. Los pilotos se convirtieron en héroes y sus Titanes, en símbolos de esperanza. Sus victorias permitieron recuperar territorios, proteger asentamientos y detener el avance de los invasores.

La ubicación de la fisura terminó por ser identificada. Se encontraba en una región remota del sistema planetario más antiguo conocido, rodeada por una concentración extraordinaria de Kaijus. Entre aquellas criaturas destacaban entidades cuyo poder superaba ampliamente al de los titanes de las 3 primeras olas. No solo eran más fuertes: parecían poseer una inteligencia superior, capacidad de organización y patrones de conducta que sugerían la existencia de una estructura jerárquica. Los investigadores las clasificaron como Ángeles y Arcángeles. Su presencia convirtió cualquier expedición hacia la fisura en una operación extremadamente peligrosa. Incluso los mejores escuadrones debían actuar con cautela ante aquellas entidades, cuya naturaleza y propósito seguían siendo desconocidos. Por esa razón, algunos kaijus lograrán escapar hacia la fisura nuevamente.

Pero los Kaijus no eran el único misterio de aquella región. En los planetas cercanos comenzaron a descubrirse ruinas, artefactos y restos de civilizaciones que no aparecían en ningún registro histórico. Algunas estructuras parecían haber permanecido ocultas durante millones de años. Otras contenían tecnologías que superaban las capacidades combinadas de las cuatro coaliciones. Los hallazgos fueron denominados Tesoros Divinos. Su estudio revolucionó el conocimiento científico de Atenis y abrió nuevas posibilidades para comprender la historia de Centinela. Sin embargo, también reveló contradicciones que nadie consiguió resolver.

Los análisis biológicos de los Kaijus mostraban anomalías isotópicas y temporales difíciles de explicar. Ciertos resultados parecían incompatibles con una procedencia exclusivamente prehistórica, como si sus cuerpos conservaran señales relacionadas con épocas distintas. Algunos investigadores plantearon que aquellas criaturas podrían haber sido modificadas por una civilización mucho más avanzada que cualquiera conocida.

Las tres primeras oleadas también habían traído consigo fragmentos de tecnología desconocida. Algunos fueron recuperados de los cuerpos de los Kaijus; otros aparecieron entre los restos de sus ataques. Aquellos materiales contenían principios tecnológicos capaces de transformar el futuro de Atenis. Sin embargo, antes de que la comunidad científica pudiera examinarlos de manera independiente, las cuatro coaliciones intervinieron. Los artefactos fueron trasladados a instalaciones privadas. Los informes quedaron clasificados. Los investigadores recibieron órdenes de confidencialidad y las expediciones posteriores fueron sometidas a una supervisión cada vez más estricta.

Nadie supo qué descubrieron realmente las cuatro familias, qué hicieron con aquellos conocimientos ni por qué consideraron necesario ocultarlos incluso después de que la amenaza inmediata pareciera disminuir. Al principio, hubo preguntas. Después, rumores. Finalmente, silencio. La gente dejó de preguntar.

Con el paso de los años, la actividad de la fisura disminuyó. Las oleadas de Kaijus se hicieron menos frecuentes y los escuadrones consiguieron recuperar parte de los territorios perdidos. Las rutas comerciales volvieron a funcionar, algunas ciudades fueron reconstruidas y la vida cotidiana comenzó a recuperar una apariencia de normalidad. Atenis había sobrevivido. Se fundo la gran nueva capital, Wafün. Un símbolo de prosperidad.



Pero, la amenaza sigue latente, la fisura sigue abierta. Nadie podía garantizar que la fisura permaneciera inactiva y los registros de las primeras invasiones sugerían que las oleadas no eran acontecimientos aislados, sino parte de un patrón todavía incomprendido. La cuarta oleada podía llegar en cualquier momento.

Por esa razón, los escuadrones continuaron entrenando. Sus pilotos perfeccionaron sus habilidades, los ingenieros desarrollaron nuevos Titanes y las coaliciones ampliaron sus programas de investigación. Oficialmente, todos se preparaban para defender Atenis. Sin embargo, la guerra había creado una nueva forma de rivalidad. Las cuatro coaliciones competían por los recursos, la influencia política y el control de las tecnologías más avanzadas. Sus directores ejecutivos y los líderes de los clanes mantenían una lucha silenciosa por el poder, mientras sus respectivas fuerzas militares se vigilaban mutuamente.

Con el tiempo, los escuadrones adquirieron un papel central en la organización de la sociedad. La afiliación a una coalición empezó a determinar el acceso a oportunidades laborales, recursos tecnológicos, educación especializada y reconocimiento público. Las antiguas divisiones territoriales perecieron, pero ahora eran reemplazadas por nuevas jerarquías basadas en la lealtad, la riqueza y el prestigio militar de cada facción. Aunque existían un grupo de resistencia rumoreado…

Mientras las familias más poderosas acumulaban riquezas, los ecosistemas de Atenis sufrían las consecuencias de una guerra que parecía no terminar nunca. La reconstrucción industrial, la extracción de recursos y la fabricación de nuevos Titanes exigían cantidades crecientes de materias primas y energía. Los hábitats que los distintos clanes habían protegido durante generaciones comenzaron a deteriorarse. Bosques enteros desaparecieron para alimentar la expansión industrial. Los ecosistemas marinos sufrieron los efectos de la contaminación y la explotación intensiva, mientras numerosos territorios fueron transformados en zonas militares e instalaciones de producción.

Los Kaijus habían destruido una parte del planeta. Los Mechas estaban destruyendo el resto.

Para mantener la confianza de la población, las cuatro coaliciones desarrollaron una maquinaria de comunicación tan sofisticada como sus sistemas militares. Las victorias contra los Kaijus eran retransmitidas como acontecimientos históricos. Los pilotos más destacados se convertían en celebridades, sus Titanes recibían nombres memorables y sus enfrentamientos eran transformados en relatos épicos sobre el valor, el sacrificio y la unidad de Atenis. Los entrenamientos conjuntos y las batallas amistosas entre escuadrones comenzaron a celebrarse ante grandes audiencias. Las coaliciones organizaban combates de exhibición en los que sus pilotos demostraban sus habilidades y competían por la admiración del público. Cada victoria aumentaba el prestigio de un escuadrón. Cada nuevo seguidor fortalecía la imagen de su patrocinador. La guerra se había convertido en un espectáculo.

Los medios de comunicación, financiados en gran parte por las propias coaliciones, seleccionaban las imágenes que llegaban a la población y construían narrativas cuidadosamente diseñadas. Las derrotas se minimizaban, los conflictos internos desaparecían de las transmisiones y los intereses corporativos quedaban ocultos tras discursos sobre el deber y la supervivencia.

Los Titanes se convirtieron en símbolos de identidad y los pilotos más famosos inspiraron a millones de jóvenes que soñaban con unirse a los escuadrones. De aquel fenómeno surgió un juego de cartas coleccionables, un TCG que permitía recrear



enfrentamientos entre pilotos y Titanes, reunir personajes emblemáticos y construir estrategias propias. Ese juego ahora está en tus manos.

Pero no creas todo lo que dicen, hay espías en todos los escuadrones, dobles agentes. Hay rumores sobre que las coaliciones de empresas han creado a este enemigo común, para hacerse del poder de Atenis. Los hábitats del planeta siguen en riesgo…

En secreto, las cuatro familias habían ocultado información esencial sobre la fisura. Las tecnologías recuperadas durante las primeras oleadas habían permitido desarrollar armas que jamás se habían presentado ante el público.

Lo que los habitantes de Atenis desconocían era que la historia de su mundo no había comenzado donde creían. En una línea temporal paralela, más de una década después de los acontecimientos que en Atenis se consideraban el presente, la civilización había alcanzado un punto crítico. Décadas de conflictos, explotación descontrolada de recursos y expansión industrial habían devastado los ecosistemas. Las tensiones entre los clanes se habían intensificado y las cuatro familias habían convertido sus corporaciones en poderes prácticamente independientes de cualquier autoridad. A pesar de su riqueza, sus tecnologías y su influencia, los Müller, los Cekalovic, los Castro y los Morán se enfrentaban a un final inevitable. El dinero infinito no pudo salvar sus hábitats, el caos reinaba.

Fue entonces cuando financiaron un proyecto experimental destinado a explorar los límites del espacio-tiempo. La investigación se desarrolló en una región aislada de la galaxia, lejos de las principales rutas de navegación y de cualquier asentamiento que pudiera interferir con sus operaciones. El objetivo inicial era obtener acceso a nuevas fuentes de recursos y descubrir tecnologías que garantizaran la supervivencia de sus imperios. Pero el experimento produjo un resultado inesperado. Una fisura capaz de conectar dos épocas separadas por miles de años. Al principio, sus creadores creyeron haber descubierto una ventana hacia el pasado. Sin embargo, pronto comprendieron que aquella conexión podía ofrecerles algo mucho más valioso que el conocimiento histórico: la posibilidad de intervenir en los acontecimientos que habían dado forma a su propia civilización. Podrían corregir su terrible destino.

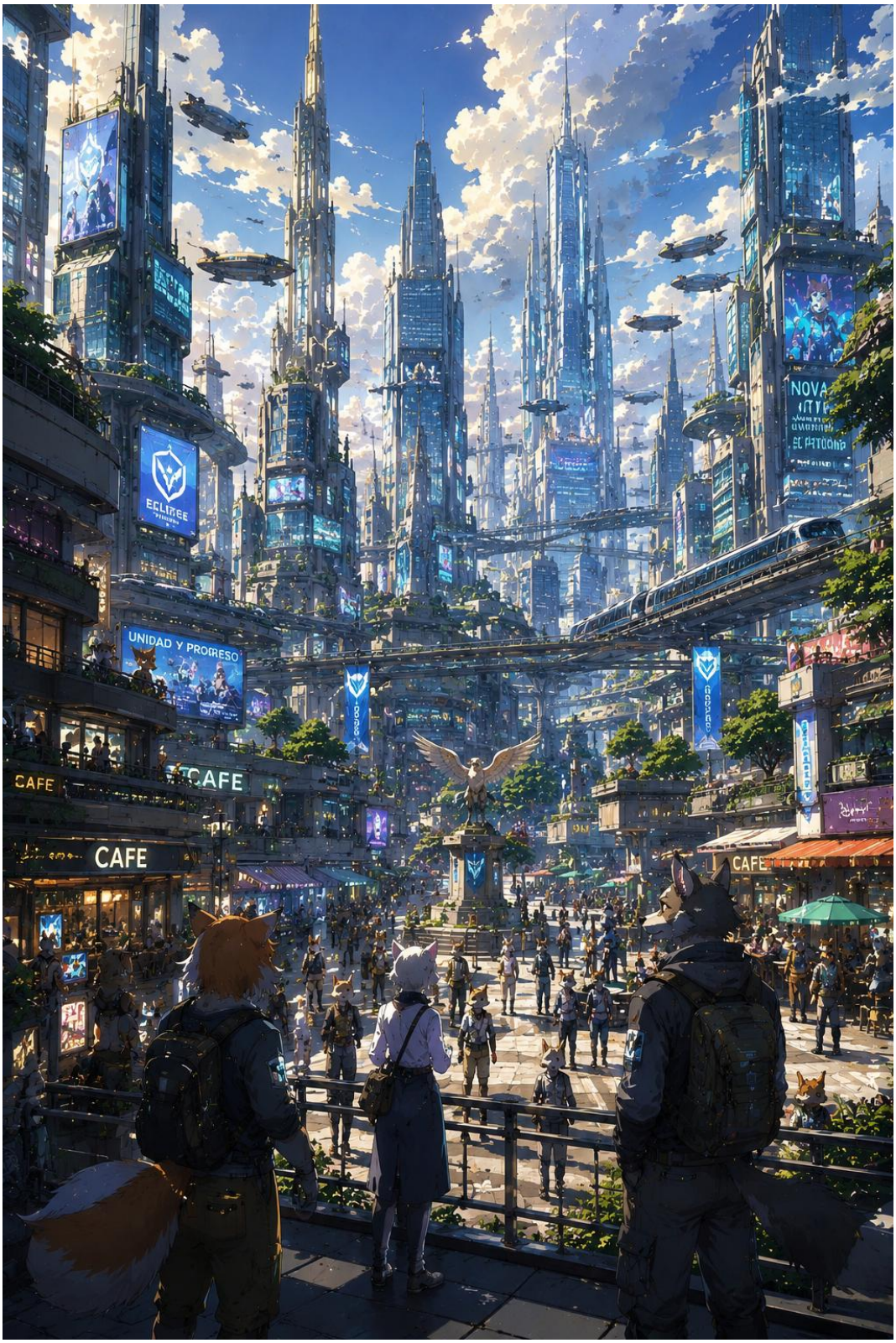
La fisura conectaba con una versión anterior del mundo, un pasado cuya alteración podía originar una nueva línea temporal. Las cuatro familias comprendieron la magnitud de la oportunidad. Si conseguían modificar el curso de la historia, podrían construir una realidad en la que sus imperios surgieran bajo condiciones diferentes, controlar el desarrollo de las tecnologías futuras y asegurar su dominio durante generaciones. Viajarían al pasado y construirían su nuevo imperio en una realidad a la semejanza de sus ambiciones.

Así nació el proyecto más ambicioso y secreto de sus linajes: la creación de los Kaijus. Las criaturas fueron diseñadas como armas biológicas, organismos capaces de sobrevivir en condiciones extremas, adaptarse a entornos hostiles y superar las defensas de las civilizaciones que algún día encontrarían. Enviados desde el pasado a la línea temporal que conocemos. Los líderes de las cuatro familias y sus círculos más cercanos se trasladaron a aquella época remota para establecer una civilización propia. Allí, lejos de la sociedad que habían conocido, construyeron instalaciones, acumularon recursos y organizaron una estructura de poder destinada a sobrevivir durante milenios. Enviarían oleadas de Kaijus al futuro, para alterar el destino.

Los Kaijus no serían únicamente armas de destrucción. También servirían como vehículos de información y tecnología. Algunos Titanes orgánicos transportarían datos codificados a través de la fisura, permitiendo que sus contrapartes de otra línea temporal accedieran a conocimientos que todavía no habían descubierto por sí mismos. Así, estas

contrapartes temporales les enviaban recursos con los kaijus que escapaban al pasado por la fisura. De este modo, los científicos del futuro podrían desarrollar tecnologías que habían sido concebidas en el pasado, mientras los cuatro linajes del pasado se beneficiarían de los recursos obtenidos en el futuro.

Esta es la realidad en la cual nos encontramos… Queda poco para la cuarta ola. ¿Qué bando tomarás? ¿Quién descubrirá la verdad? ¿Quiénes se revelará?



Anexo 1. Desarrollo de un turno.




FASE DE PREPARACIÓN
Área de suceso
Sector Prota
Deck // Mazo
Tesoros divinos
Zona De evento
Descarte
Sector Prota
Deck // Mazo
Descarte
Zona De evento
Tesoros divinos
Área de suceso
En secreto, cada jugador elige la zona en donde estará sus protagonistas. Luego roban 7 cartas cada uno.

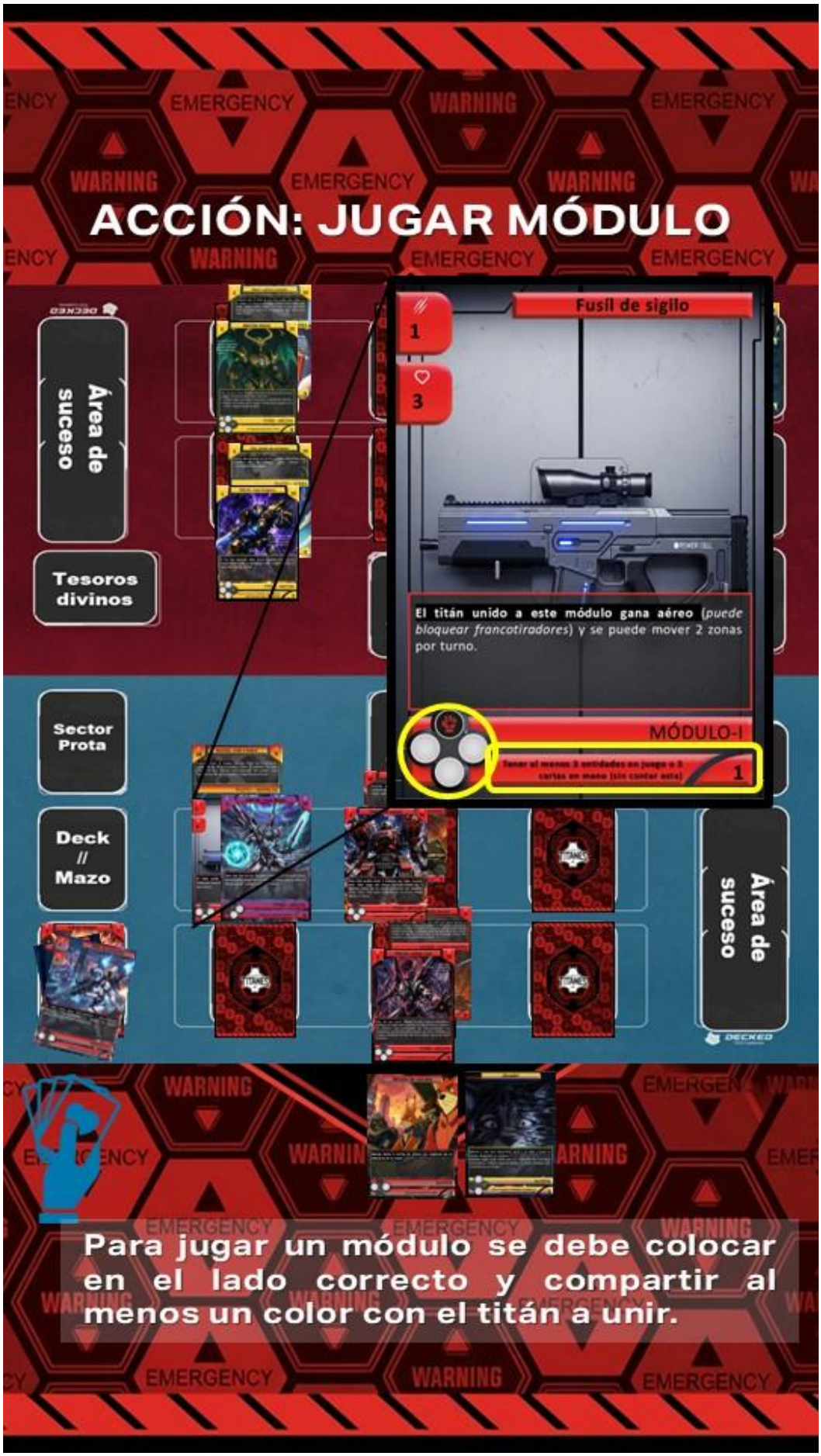

FASE DE PREPARACIÓN
Área de suceso
Tesoros divinos
Sector Prota
Deck // Mazo
Descarte
Zona De evento
1
2
3
4
Se turnarán entre acciones, partiendo por el jugador del primer turno, para preparar el tablero.


FASE DE PREPARACIÓN
Área de suceso
Tesoros divinos
6
4
2
Zona De evento
Deck // Mazo
Descarte
*Ultima acción, ambos jugadores pasan (7 & 8)
Sector Prota
Deck // Mazo
1
3
5
Zona De evento
Tesoros divinos
Área de suceso
Siendo 4 acciones por jugador. Tras preparar el tablero, descartan la primera carta de mazo/deck.

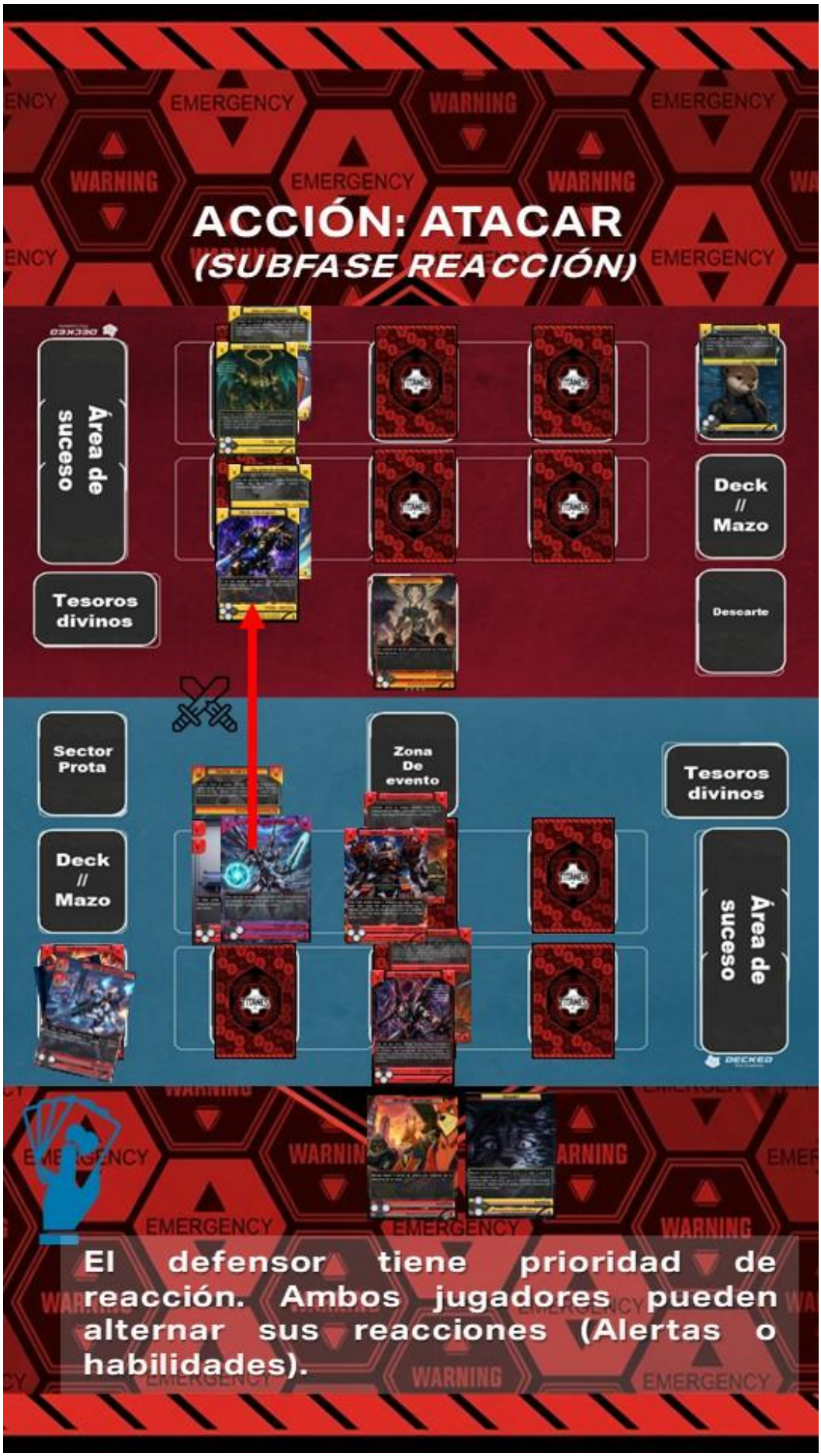

TURNO 1 (JUGADOR AZUL)
Área de suceso
Tesoros divinos
Zona De evento
Deck // Mazo
Descarte
Sector Prota
Deck // Mazo
Zona De evento
Tesoros divinos
Área de suceso
Las manos son información privada. Solo el campo y descarte son públicos.

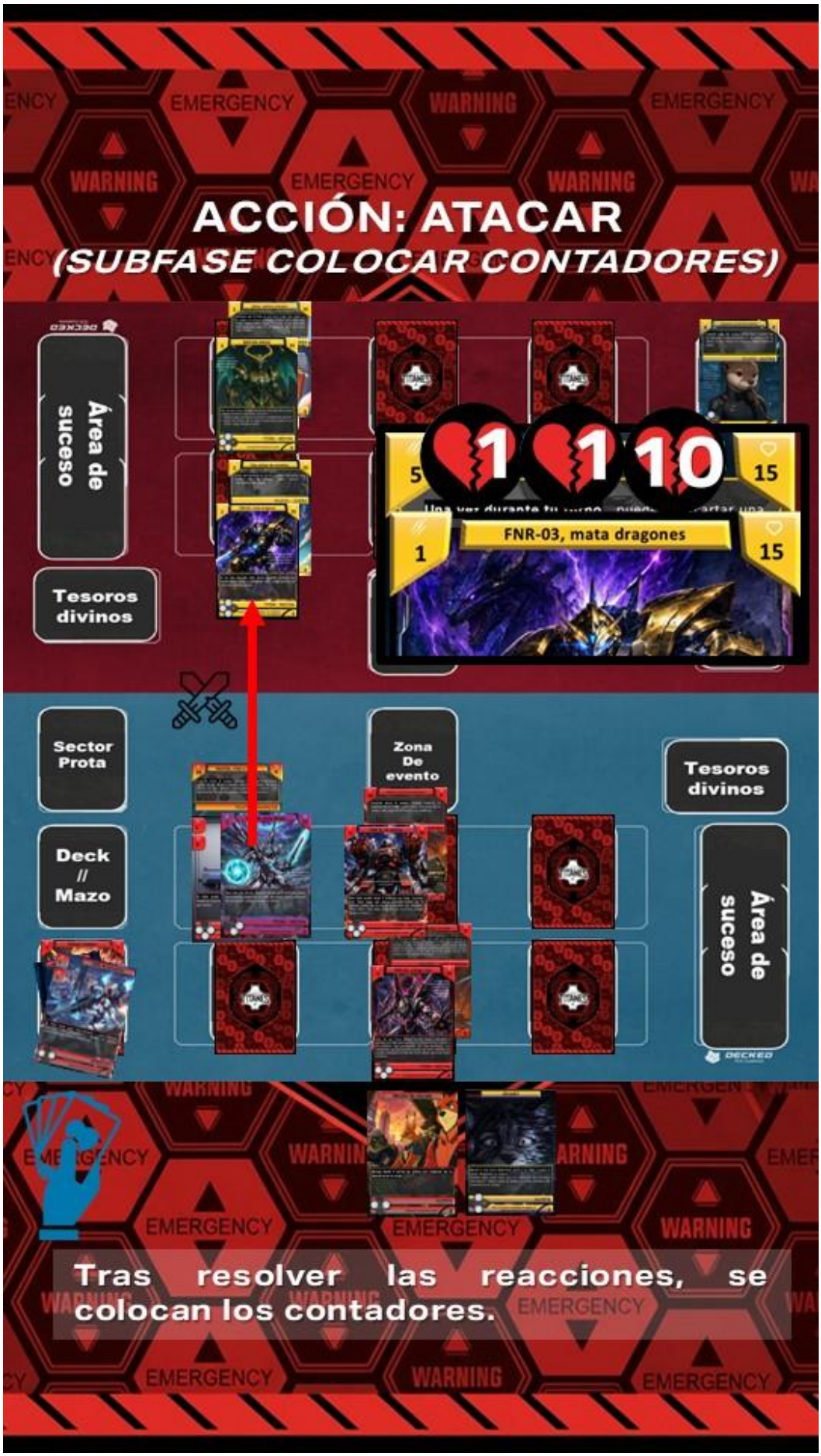

ACCIÓN: JUGAR TITÁN
Área de suceso
Tesoros divinos
Sector Prota
Deck // Mazo
Área de suceso
FNR-08, mata dioses
1
12
Una vez por turno, puedes mirar las 3 últimas cartas de tu mazo, enseñar un titán de entre ellas y ponerlo en tu mano. Luego, baraja el mazo.
TITÁN - MECHA
2
Para jugar una carta se debe cumplir el coste de sincronía (ejemplo, nivel 2: descarar 2 cartas de la mano).

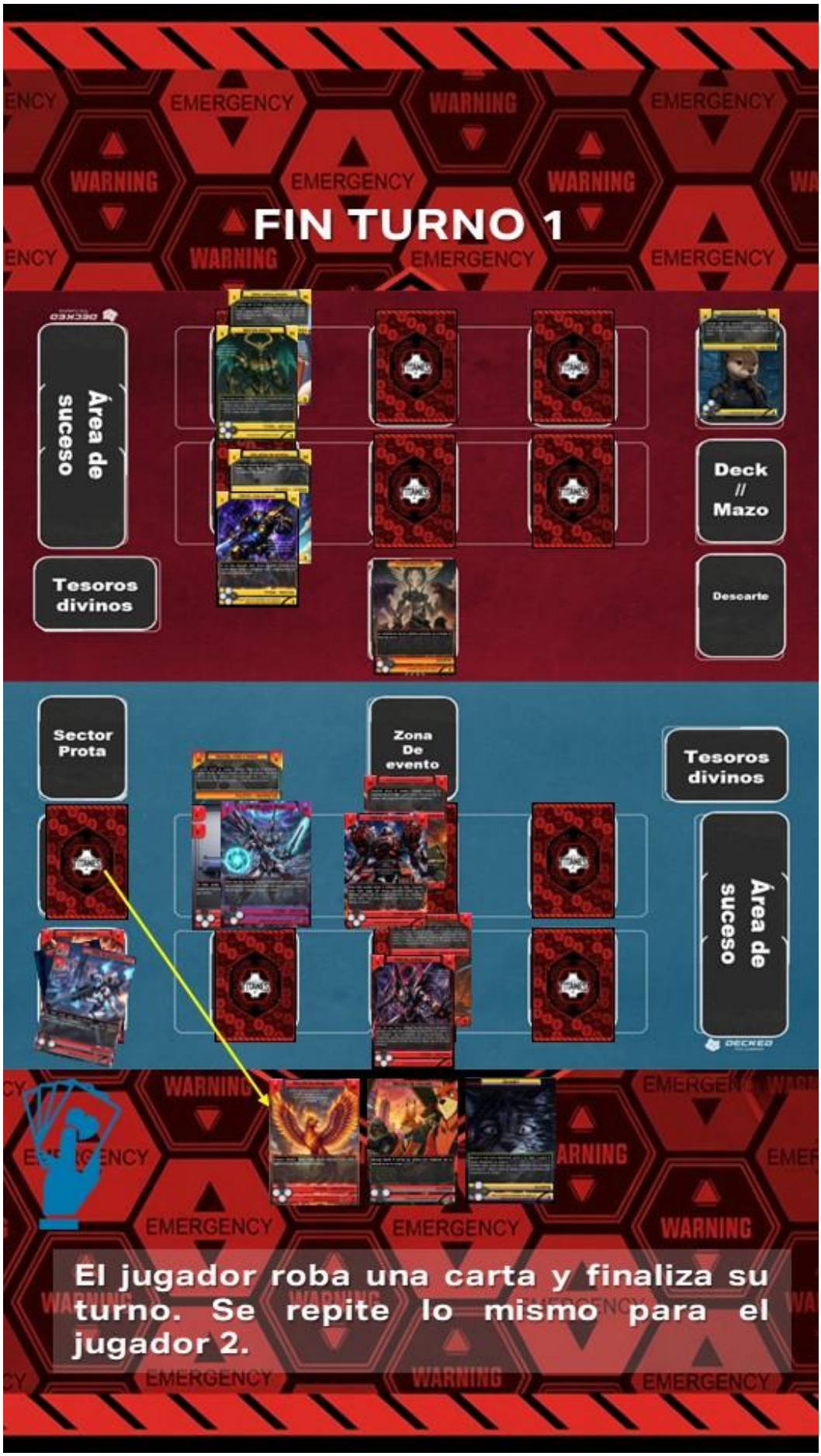

ACCIÓN: JUGAR PILOTO
Área de suceso
Tesoros divinos
Sector Prota
Deck // Mazo
Área de suceso
Bastián, rival a temer
10
4
Cuando entre al campo, puedes mirar las 6 primeras cartas de tu mazo y anexar hasta 2 módulos de esas cartas en tus titanes como deseas. Sin cumplir sus condiciones de sincronización. Luego baraja el mazo.
PILOTO – MAPACHE
Alta inteligencia, ya que son capaces de recordar soluciones a tareas como por tres años
3
Para jugar un piloto este debe compartir al menos un color con el titan a unir.


ACCIÓN: JUGAR MÓDULO
Área de suceso
Tesoros divinos
Sector Prota
Deck // Mazo
Área de suceso
Fusil de sigilo
1
3
El titán unido a este módulo gana aéreo (puede bloquear francotiradores) y se puede mover 2 zonas por turno.
MÓDULO-I
1
Para jugar un módulo se debe colocar en el lado correcto y compartir al menos un color con el titán a unir.


ACCIÓN: ATACAR
(SUBFASE DESIGNAR ATAQUE)
Área de suceso
Tesoros divinos
Sector Prota
Deck // Mazo
5
Eila, piloto de estrellas
15
1
FNR-03, mata dragones
15
15 + 15 = 30
10
Bastián, rival a temer
4
1
1
FNR-08, mata dioses
12
3
10 + 1 + 1 = 12
Al atacar se debe considerar la suma de las fuerzas (atacante) y resistencias (defensor).


ACCIÓN: ATACAR
(SUBFASE REACCIÓN)
Área de suceso
Tesoros divinos
Deck // Mazo
Descarte
Sector Prota
Deck // Mazo
Zona De evento
Tesoros divinos
Área de suceso
El defensor tiene prioridad de reacción. Ambos jugadores pueden alternar sus reacciones (Alertas o habilidades).


ACCIÓN: ATACAR
(SUBFASE COLOCAR CONTADORES)
Área de suceso
Tesoros divinos
FNR-03, mata dragones
Sector Prota
Deck // Mazo
Zona De evento
Tesoros divinos
Área de suceso
Tras resolver las reacciones, se colocan los contadores.


FIN TURNO 1
Área de suceso
Tesoros divinos
Deck // Mazo
Descarte
Sector Prota
Zona De evento
Tesoros divinos
Área de suceso
El jugador roba una carta y finaliza su turno. Se repite lo mismo para el jugador 2.