WARPAZ

TCG

LIBRO DE REGLAS

El reglamento de juego para la primera edición



WZ1 · REGLAS 0.7.0-critical

Preparación · turnos · combate · habilidades · ejemplos

Edición de consulta para jugadores | 10 noviembre 2026

Antes de empezar

Bienvenido al reglamento de **WarpazTCG**, un juego de cartas de estrategia por turnos. Cada jugador dirige un **Héroe**, escoge una **Clase** y despliega personajes en dos filas. El objetivo es abrir la defensa rival y reducir la **Resolución** de su Héroe a cero.

La idea en 30 segundos

Consigue PA cada turno, juega Personajes, controla las dos filas, decide tus combates y usa Acciones, Equipos, Reacciones o Respuestas para inclinar el resultado. Si la Vanguardia rival está vacía, puedes amenazar a su Héroe.

Cómo utilizar este libro

Las primeras páginas sirven para empezar a jugar; los capítulos posteriores explican los detalles del combate, la prioridad y las palabras clave. Al final encontrarás ejemplos completos, respuestas a dudas comunes y un resumen de una página.

Alcance: reglas de referencia para el formato 0.7.0-critical y el contenido WZ1. El juego valida qué cartas y efectos están soportados. Este documento no sustituye al verificador de legalidad de la versión instalada.

Contenido

01 Objetivo y preparación

02 Anatomía de una carta y sus seis tipos

03 Mesa, filas y zonas

04 Turnos y PA

05 Despliegue, reorganización y equipos

06 Ataques, K.O. e intercepción

07 Prioridad, Reacciones y Respuesta (R)

08 Héroes, Clases y Ascenso

09 Keywords y estados tácticos

10 Casos especiales y efectos

11 Ejemplos de combate y cartas

12 FAQ, hoja rápida y glosario

13 Versiones, fuentes y límites

01 · Objetivo y preparación

La condición de victoria

Ambos jugadores comienzan normalmente con **5 de Resolución**. Cuando un ataque consigue golpear al Héroe adversario, puede retirarle **1 Resolución**. También pierdes Resolución si intentas robar una carta y tu mazo está vacío. Un jugador que llega a **0 de Resolución pierde** y la partida termina.

La Resolución no es el Poder del Héroe. El Poder se compara durante un combate; la Resolución mide cuántos golpes o penalizaciones puedes sufrir. El tutorial utiliza 1 de Resolución para terminar más rápido: es una excepción de entrenamiento, no la regla estándar.

Construye tu mazo

Elemento	Regla de construcción
Héroe	Exactamente 1 carta de Héroe, fuera del mazo principal.
Clase	Exactamente 1 carta de Clase, fuera del mazo principal.
Mazo principal	Exactamente 40 cartas jugables.
Copias	Máximo 3 copias del mismo CardId en el mazo principal.
Identidades	Héroes y Clases no entran en el mazo principal.
Compatibilidad	Solo las cartas habilitadas por el motor para la versión de reglas pueden registrarse en una partida.

Importante: 40 + 2

Tu mazo principal contiene 40 cartas. El Héroe y la Clase se eligen aparte y comienzan en juego; no los robarás de la baraja.

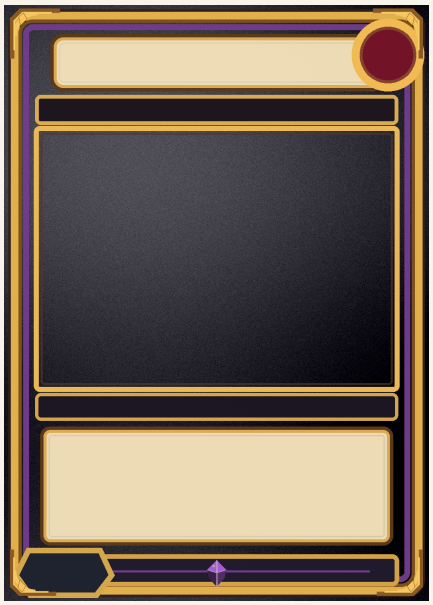
Inicio de partida y mulligan

- Se prepara el campo, se barajan ambos mazos y se roba una **mano inicial de 5 cartas** por jugador.
- Cada jugador puede **conservar las cinco** o hacer un **mulligan completo**: devolverlas al mazo, barajar y robar cinco nuevas.
- El mulligan sustituye la mano completa, no cartas individuales, y se realiza una sola vez.
- Después comienza el primer turno. Los personajes y el resto de cartas del mazo principal se juegan desde la mano siguiendo las reglas legales.

Consejo: una mano con cartas de coste 1–2 suele facilitar los primeros turnos.

02 · Anatomía y tipos de carta

La carta te indica qué hace, cuánto cuesta y en qué situaciones puede utilizarse. El marco, el color y el icono identifican el tipo. El texto de reglas determina sus condiciones concretas.



TIPO Y COSTE
Icono de tipo; coste en PA arriba.

NOMBRE
Identifica la carta que estás jugando.

ILUSTRACIÓN
Arte; no modifica las reglas.

TEXTO Y KEYWORDS
Condiciones y habilidades de la carta.

P / R / POSICIÓN
Poder de combate, Respuesta, fila.

RAREZA E ID
Identidad de colección y código WZ1.

Ejemplo visual construido con el marco de Personaje del ArtKit V1. La distribución concreta puede variar entre cartas.

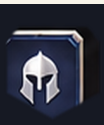
Las seis familias



HÉROE
Identidad y Resolución.



CLASE
Estilo y Ascenso.



PERSONAJE
Unidades en el campo.



EQUIPO
Mejora un Personaje.



ACCIÓN
Efecto en tu Main.



REACCIÓN
Efecto en combate.

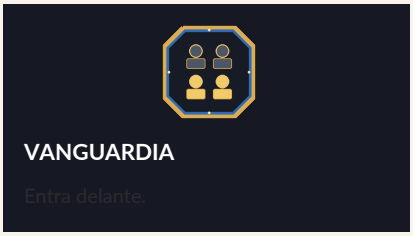
Los números que importa reconocer

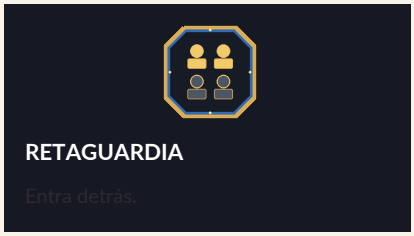
Dato	Significado
Coste PA	Puntos de Acción requeridos para jugar la carta, salvo descuentos válidos.
P · Poder	Fuerza que se utiliza para comparar combatientes. Puede cambiar temporalmente.
R · Respuesta	Valor para reforzar un combatiente descartando esa carta durante una ventana de combate. R 0 no permite esta acción.
Posición	Fila permitida al jugar un Personaje: Vanguardia, Retaguardia o Cualquiera.
Rareza	Atributo de colección. No modifica por sí mismo el funcionamiento de la carta.

P no es R

Poder (P) mide la fuerza de combate. Respuesta (R) permite descartar una carta desde la mano para añadir su valor al Poder durante un combate, sin pagar PA. Una carta puede tener las dos estadísticas.

Identifica posición y rareza







La gema de rareza te ayuda a identificar la edición y categoría de colección. No añade Poder ni PA por sí misma.



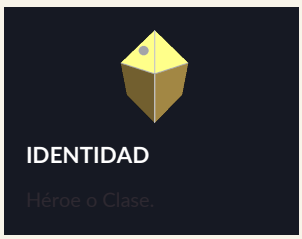












03 · Mesa, filas y zonas

Cada jugador controla un Héroe, una Clase y hasta **cuatro Personajes**: dos en Vanguardia y dos en Retaguardia. Estas cuatro casillas son espacios distintos y su ocupación determina qué jugadas son legales.



Esquema conceptual de una mesa. En el juego, la orientación y los paneles pueden variar.

Vanguardia: presión y protección

- Los Personajes normalmente **atacan desde Vanguardia**.
- Mientras el defensor conserve al menos un Personaje en Vanguardia, **no puedes declarar un ataque normal contra su Héroe**.
- Un Personaje agotado que siga ocupando Vanguardia **también bloquea el acceso al Héroe**.
- La posición de entrada en la carta limita dónde puedes jugarla, pero una reorganización posterior puede moverla a la otra fila cuando sea legal.

Retaguardia: reserva y táctica

- Sirve para preparar relevos y proteger unidades que no quieres exponer en primera línea.
- No permite ataques normales, salvo que la carta o su Equipo concedan **A distancia** o **Emboscada**.
- Un Personaje en Retaguardia con **Guardián** puede interceptar determinados ataques dirigidos al Héroe aunque este tenga la Vanguardia vacía, si está preparado y es elegible.

Las demás zonas

Zona	Qué contiene
Mano	Tus cartas privadas. Solo tú debes verlas.
Mazo	Cartas pendientes de robar, en orden oculto.
Descarte	Cartas descartadas, Acciones usadas y Personajes K.O.; consulta el juego para su visibilidad.
Zona de Equipo	Equipo asociado a un Personaje, no ocupa una casilla de Personaje.
Héroe / Clase	Identidades que comienzan en juego.

04 · Turnos y PA

Los jugadores se alternan los turnos. El juego ejecuta automáticamente las primeras fases; en la **fase principal (Main)** puedes decidir qué cartas jugar, a quién atacar y cuándo terminar.



Preparación

Se preparan los Personajes agotados que pueden prepararse, y se retira **Recent** de los que deban dejar de estar recién desplegados. Estados como **Congelado** pueden impedir preparar un Personaje.

PA: el recurso del turno

Tu máximo de PA crece **1 punto al comienzo de cada turno propio**, hasta un límite de **8**. Después los PA disponibles se rellenan hasta ese nuevo máximo. Un recurso que no has gastado durante tu turno puede seguir disponible durante el turno rival para jugar Reacciones.

Tu turno propio	PA máximo al iniciarlo
1.º	1
2.º	2
3.º	3
4.º	4
5.º	5
6.º	6

Tu turno propio	PA máximo al iniciarlo
7.º	7
8.º y siguientes	8

Robo y fase principal

Robas **1 carta** al comienzo del turno. Si tu mazo está vacío y el robo falla, pierdes **1 Resolución**; esto también puede suceder con robos provocados por efectos. En Main puedes jugar Personajes, Equipos y Acciones, reorganizar, atacar y usar habilidades activadas cuando sean legales.

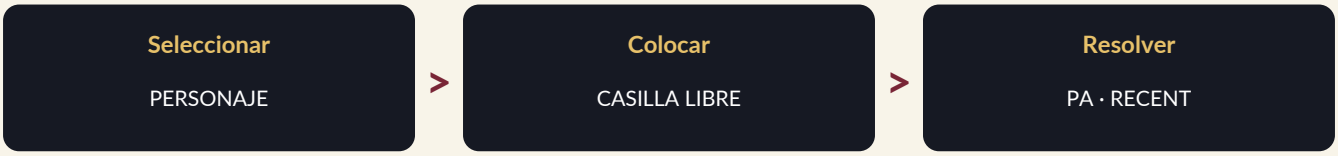
Un ataque normal no cuesta PA

Atacar agota al atacante, pero no consume PA por sí mismo. El coste en PA corresponde a cartas y habilidades que lo exijan expresamente.

05 · Jugar cartas y reorganizar

Jugar un Personaje

Durante tu Main, selecciona un Personaje de tu mano, paga su coste efectivo y colócalo en una casilla legal. La etiqueta **Vanguardia / Retaguardia / Cualquiera** restringe la *entrada* al campo, no necesariamente sus movimientos posteriores. Al entrar recibe **Recent**: no puede declarar un ataque normal ese turno.



Preparado, agotado y Recent

- **Preparado (Ready)**: puede realizar las acciones que permitan sus reglas.
- **Agotado (Exhausted)**: normalmente ya ha atacado o interceptado; debe prepararse antes de volver a hacerlo.
- **Recent**: recién jugado. Puede seguir protegiendo una fila y, cuando sea elegible, interceptar; no puede atacar normalmente hasta perder Recent.
- Mover un Personaje de fila no elimina Recent ni borra automáticamente sus modificadores.

Reorganizar las filas

Tienes **una reorganización gratuita por turno**. Puedes mover un Personaje a una casilla vacía de la fila contraria, o intercambiar dos Personajes tuyos de distintas filas, si son elegibles. La reorganización habitual no consume PA. Algunas cartas conceden reorganizaciones adicionales.

No puedes reorganizar Personajes **Congelados** o **Inmovilizados**. Si un Personaje está afectado por una restricción de movimiento, los efectos también deben respetarla salvo que el texto y el motor indiquen lo contrario.

Campo completo y cartas Únicas

Si tus cuatro casillas están ocupadas, el motor puede permitir **reemplazar un Personaje** por otro en la misma casilla: la unidad sustituida va al descarte. Este reemplazo no equivale a quedar K.O. ni a ser sacrificada. El término **Único** impide controlar simultáneamente dos copias del mismo Personaje Único, pero no cambia por sí solo el límite de tres copias en el mazo.

Equipar

Un **Equipo** se juega en tu Main sobre un Personaje propio válido y pagando su coste. Cada Personaje puede llevar **un Equipo** con las reglas actuales. Si equipas otro, el anterior va al descarte. El Equipo acompaña al Personaje al reorganizarse y suele descartarse cuando su portador sale del campo.

Ejemplo: Aprendiz Forjador reduce en 1 PA el coste del primer Equipo que juegas sobre él. Espada de Guardia pasa de coste 1 a coste 0 y aporta +1 Poder cuando el portador ataca a un Personaje.

06 · Combate, K.O. e intercepción

Cómo declarar un ataque

- Debes estar en tu **Main** y controlar un atacante elegible.
- El atacante debe estar **preparado**, no tener **Recent** y no estar **Congelado**.
- Normalmente ataca desde **Vanguardia**; A distancia o Emboscada pueden ampliar sus opciones.
- Los objetivos normales son Personajes enemigos en Vanguardia. A distancia/Emboscada pueden alcanzar Retaguardia según las reglas.
- El **Héroe rival** solo puede ser objetivo si su Vanguardia está vacía.
- Al declarar el ataque, el atacante queda **agotado**.

Resultado contra otro Personaje

Comparación de Poder efectivo	Resultado
Atacante > defensor	Defensor K.O.; atacante permanece si no ocurre otro efecto.
Atacante < defensor	Atacante K.O.; defensor permanece.
Atacante = defensor	Ambos quedan K.O.

El **Poder efectivo** puede incluir bonificaciones temporales, auras, Equipos, Reacciones y Respuestas. Se compara en la resolución, no necesariamente al declarar el ataque. Un valor de Poder cero no produce K.O. automático fuera de la resolución de un combate.

Atacar al Héroe

Resultado	Qué sucede
Atacante > Poder del Héroe	El rival pierde 1 Resolución; el atacante sobrevive si no hay otro efecto.
Atacante = Poder del Héroe	El rival pierde 1 Resolución y el atacante queda K.O.
Atacante < Poder del Héroe	El atacante queda K.O.; el rival no pierde Resolución.

Intercepción

Cuando se declara un ataque al Héroe, el defensor puede disponer de un **interceptor** legal, como un Guardián preparado en Retaguardia. Interceptar desvía el ataque hacia ese Personaje y lo agota. Una vez fijado el defensor del combate se abre la secuencia de respuestas correspondiente.

La Vanguardia bloquea incluso agotada

Para atacar a un Héroe, no basta con agotar su Vanguardia: debes dejar sus casillas delanteras vacías. Si existe un Guardián elegible en Retaguardia, aún puede interponerse.

07 · Ventanas de respuesta y prioridad

Este es uno de los sistemas más importantes de WarpazTCG. Tras declarar un ataque y determinar, si corresponde, la intercepción, se abre una **ventana de combate**. El jugador defensor recibe la primera prioridad para decidir qué hacer.

Tres opciones habituales

Opción	Qué hace
Pasar prioridad	Cedes la oportunidad de actuar en esta ventana. No termina tu turno.
Jugar una Reacción	Juegas una carta Reacción legal desde la mano, pagas su coste PA y su efecto entra en la pila.
Usar Respuesta (R)	Descartas una carta con R > 0 de tu mano, sin pagar PA, para añadir ese valor al Poder del combatiente de tu lado.

Respuesta (R): diferencia respecto a Reacción

La **Respuesta** no exige que la carta sea de tipo Reacción: basta con que tenga **R mayor que cero** y el motor permita usarla. Descartarla añade R al combatiente correspondiente. **R 0** no permite obtener un bono mediante esta acción.

Cada jugador puede utilizar como máximo **una Respuesta por combate**. Si ese jugador utiliza una Respuesta, no puede jugar Reacciones en la misma ventana; si juega una Reacción, ya no puede utilizar Respuesta en ese combate. El uso de Reacciones depende de que sigan siendo legales, haya PA y la ventana continúe abierta.

Ejemplo de Respuesta

Tienes un defensor de Poder 3 y descartas Custodio de Runas (R 2) como Respuesta. Tu defensor recibe +2 Poder durante ese combate: combate con Poder 5. No pagas PA, pero pierdes la carta descartada.

Cómo funciona la prioridad

- La prioridad empieza con el defensor del ataque.
- Cuando alguien juega una Reacción o usa Respuesta, la prioridad pasa al otro jugador y se reinicia el contador de pases.
- Dos pases seguidos resuelven la última Reacción pendiente; las Reacciones se resuelven en orden inverso al que entraron.
- Después de resolver una Reacción, el defensor vuelve a tener prioridad.
- Dos pases seguidos con la pila vacía cierran la ventana y se resuelve el combate.
- No puedes finalizar el turno mientras existe una decisión de combate pendiente.

Ejemplo: Bloqueo Instintivo

Tu Forjador tiene Poder 2. Un Personaje enemigo de Poder 2 lo ataca. Juegas **Bloqueo Instintivo**, que cuesta 1 PA y da +2 Poder a tu defensor durante ese combate. Tras los pases y la resolución, tu Forjador combate con Poder 4 contra Poder 2: el atacante queda K.O.

La carta Reacción paga PA al jugarse y va al descarte. Si un efecto cancela el combate, los PA y cartas ya gastados no se devuelven automáticamente.

08 · Héroes, Clases y Ascenso

El Héroe

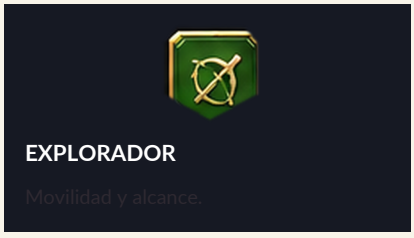
Tu **Héroe** y tu **Clase** se colocan en juego antes de comenzar la partida y no forman parte de las 40 cartas del mazo principal. El Héroe define tu identidad, tiene Poder para defenderse y puede disponer de habilidades pasivas o activadas en los contextos que establezca su carta.

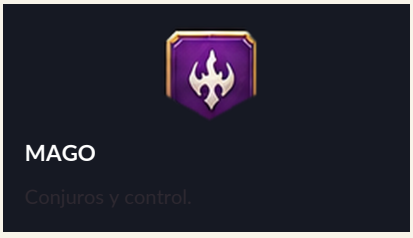
Cuando sufre un ataque que consigue dañarlo, pierde Resolución; no se descarta como un Personaje normal. Algunas habilidades del Héroe dependen de jugar una Reacción, equipar, robar, atacar o de otros eventos. Consulta el texto y los controles legales del cliente: no todas las habilidades implican que el Héroe pueda declarar un ataque normal desde su propia zona.

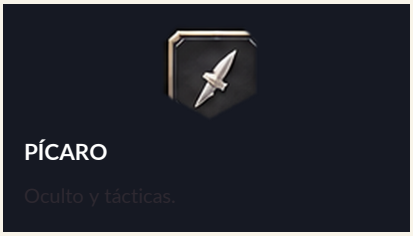
La Clase y sus dos niveles

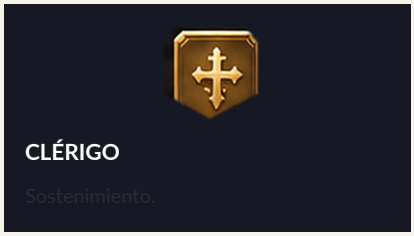
La **Clase** representa la especialización: Guerrero, Explorador, Mago, Pícaro, Clérigo o Bardo. Su carta presenta una habilidad **Básica** y una **Avanzada**. La avanzada entra en juego al Ascender, siguiendo el texto de cada Clase.

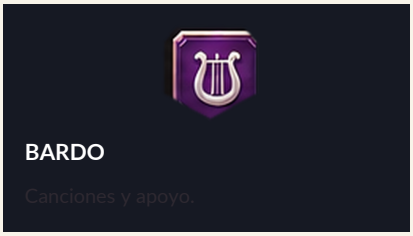












Ascender: requisitos

Durante tu **Main** puedes Ascender si: **(1)** aún no has Ascendido; **(2)** tu PA **máximo es al menos 5**; **(3)** dispones de **2 PA** para pagar el Ascenso. El Ascenso es una vez por jugador y partida con la configuración actual.

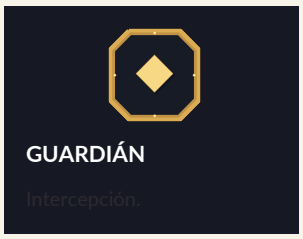
Ejemplo: Mago

La Clase Mago reduce el coste del primer Conjuro de cada turno, con mínimo 1 PA. Tras Ascender, el descuento pasa de 1 a 2 PA; para los turnos siguientes, un Conjuro de coste 3 puede costar solo 1.

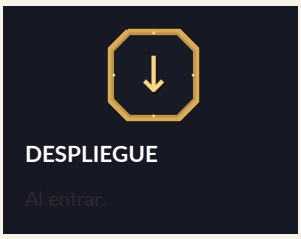
Las habilidades concretas de cada Héroe y Clase dependen de su programa y de la versión habilitada. La legalidad dentro de partida siempre la valida el motor.

09 · Keywords y estados

Keywords principales









Palabra	Significado en estas reglas
Guardián	Puede interceptar desde Retaguardia cuando existe una intercepción legal y está preparado. Recent no impide interceptar.
A distancia	Permite atacar desde Retaguardia y elegir Personajes enemigos en Retaguardia.
Emboscada N	Permite atacar desde Retaguardia; en ese ataque desde Retaguardia se impide la intercepción del Héroe. El valor N puede combinarse con el del Equipo.
Oculto	Un Personaje con Oculto desplegado en Retaguardia entra oculto y no puede ser objetivo de ataques enemigos mientras no sea Detectado.
Detectar	Elimina Oculto y marca al Personaje como Detectado.
Desprotegido N	El atacante recibe +N Poder cuando combate contra ese Personaje.

Palabra	Significado en estas reglas
Crítico	Concede efectos de Crítico al atacar si el Poder final del atacante supera estrictamente al del defensor y no se ha prevenido Crítico.
Despliegue	La habilidad se activa al jugar el Personaje, no por moverlo o reorganizarlo.
Último Aliento	Efecto vinculado a la salida por K.O., según el texto y programa de la carta. Sacrificar no es lo mismo que K.O.

Estados tácticos

Estado	Efecto y duración
Recent	Impide declarar ataque normal; se retira durante la siguiente Preparación propia.
Exhausted / Agotado	No puede atacar normalmente hasta prepararse; suele prepararse al iniciar el turno propio.
Congelado	Impide preparar, atacar y reorganizar. Persiste hasta que algún efecto lo retire.
Inmovilizado	Impide reorganizarse y movimientos por efectos; no equivale por sí mismo a Congelado.
Oculto / Detectado	Oculto dificulta ser objetivo de ataque; Detectar lo revela para que pueda ser objetivo legal.

Crítico: cuándo se activa exactamente

- El atacante tiene **Crítico** en sí mismo o mediante su Equipo.
- El Poder final del atacante es **mayor** que el del defensor. No basta empatar.
- Ninguna Reacción activa ha marcado **prevenir Crítico**.
- Los efectos de Crítico aplicables se resuelven después del K.O. o pérdida de Resolución de ese combate, salvo reglas específicas de orden.

Una palabra clave por sí sola no garantiza que toda su combinación con cualquier otra carta haya sido certificada en la versión actual. Revisa siempre el texto de la carta y la legalidad del juego.

10 · Efectos y casos especiales

Efectos de duración limitada

Una mejora «hasta el final del turno» deja de aplicarse cuando termina el turno correspondiente. Las bonificaciones de Equipos suelen mantenerse mientras sigan equipados y se cumpla su condición. Las auras se recalculan cuando cambian las unidades o las filas: no se convierten en un incremento permanente del Poder impreso.

Palabras y subtipos relevantes

- **Canción**: subtipo exacto de determinadas Acciones. Puede activar sinergias de Bardo.
- **Conjuro**: subtipo exacto utilizado por descuentos y sinergias de Mago.
- **Objeto**: se reconoce por la keyword exacta Objeto, no por la ilustración.
- **Monstruo**: se reconoce por la keyword exacta Monstruo, no por raza, aspecto o nombre.

- **Único**: restricción de copias simultáneas del mismo Personaje Único bajo tu control.

K.O., descartar, sacrificar y reemplazar

No son palabras intercambiables. **K.O.** es el resultado normal de perder un combate. **Descartar** mueve una carta al descarte, como al usar Respuesta o jugar una Reacción. **Sacrificar** es una acción o coste definido por un efecto, y no dispara por sí sola un K.O. **Reemplazar** una unidad cuando el campo está lleno envía la unidad sustituida al descarte y ocupa su casilla; tampoco es un K.O. normal.

Elecciones y robo

Algunos efectos permiten mirar cartas, ordenar el mazo, devolver cartas al fondo, descartar o recuperar desde el descarte. El jugador solo puede elegir entre opciones legales ofrecidas por el motor. Las cartas privadas del rival no se revelan por estas decisiones. Si un efecto solicita un robo y el mazo está vacío, se aplica la pérdida de Resolución de robo fallido.

Rendirse y desconexión

Puedes rendirte cuando el cliente ofrezca la acción legal. La rendición termina la partida conforme al motor. Las desconexiones y temporizadores de partidas online siguen políticas del servidor, no las decisiones del reglamento de cartas; consulta los avisos de la interfaz.

11 · Ejemplos de combate y cartas

Ejemplo A · Un intercambio desfavorable

Recluta de la Guardia tiene Poder 2 y el **Bruto de Primera Línea** tiene Poder 3. Si el Recluta declara un ataque legal contra el Bruto y no se usan modificadores, el resultado es 2 contra 3: Recluta K.O.; Bruto permanece. La lección es comparar antes de atacar.

Ejemplo B · Acción que cambia el combate

Tu **Explorador de Lindes** (P 2) está preparado en Vanguardia, sin Recent. Juegas **Acorde Inspirador** (coste 1 PA) y le das +2 Poder hasta final de turno. Ahora puede atacar a un Bruto de Poder 3 con **Poder 4** y ganarle. Tras el turno desaparece la mejora temporal.

Ejemplo C · Reacción o Respuesta, no ambas

Tu defensor tiene P 2 y el atacante rival tiene P 3. El defensor obtiene la primera prioridad. Puedes jugar una Reacción como **Bloqueo Instintivo**, pagando 1 PA, para obtener +2 Poder, o descartar de la mano una carta con **R 2** como Respuesta, sin PA. En ambos casos la comparación podría pasar a 4 contra 3, pero los recursos gastados y las restricciones de la ventana son diferentes.

Ejemplo D · Abrir el camino al Héroe

El Héroe rival tiene Poder 5 y Resolución 1. Un Personaje enemigo ocupa su Vanguardia, aunque esté agotado. Primero eliminas ese Personaje. Después un **Guardián del Aliento** listo, sin Recent y con P 6 puede atacar al Héroe. Si no hay intercepción ni otra modificación, el Héroe pierde 1 Resolución y el duelo termina.

Pregúntate antes de jugar

¿Cuánto PA necesito? ¿Quién está preparado? ¿Está libre la Vanguardia rival? ¿Mi carta tiene Recent? ¿Puede haber una Respuesta o Reacción? ¿Mi jugada deja una amenaza para el próximo turno?

12 · Dudas frecuentes y referencia rápida

Preguntas frecuentes

Pregunta	Respuesta
¿Puedo atacar al Héroe si su Vanguardia está agotada?	No. Debe estar vacía para declarar ese ataque normal.
¿Un personaje con Recent puede interceptar?	Sí, cuando el motor lo considere interceptor legal; Recent impide atacar normalmente, no interceptar.
¿Puedo usar una carta con R 0 como Respuesta?	No. Debe tener Respuesta positiva.
¿Puedo usar Respuesta y Reacción en el mismo combate?	No con el mismo jugador: son vías excluyentes durante esa ventana.
¿La Respuesta cuesta PA?	No, pero descartas de tu mano la carta utilizada.
¿Una Reacción va al descarte?	Sí, tras jugarla; su efecto se resuelve mediante la pila.
¿Si el Poder queda en 0, el Personaje muere?	No automáticamente. El K.O. depende de combate o efectos que indiquen otra cosa.
¿Puedo Ascender varias veces?	No: la configuración actual permite un Ascenso por partida.
¿Puedo robar sin límite?	El reglamento actual no fija un límite general de cartas en mano, pero las decisiones y el robo deben ser legales.
¿Rango de posición = fila permanente?	No: normalmente limita el despliegue inicial. La reorganización puede moverlo después.

Hoja rápida del turno

Momento	Comprueba
Antes de actuar	Resolución, PA disponibles, filas y unidades preparadas.
Desplegar	Coste, hueco legal, posición de entrada y Recent.
Reorganizar	Una gratuita por turno; congelación/inmovilización.
Atacar	Atacante listo, sin Recent y objetivo alcanzable.
Defender	Intercepción si hay Guardián elegible; luego ventana de prioridad.
Ventana	Pasar / Reacción con PA / Respuesta R>0 desde mano.
Resolver	Dos pases con pila vacía -> comparar Poder; K.O. o pérdida de Resolución.
Final de turno	Terminan efectos temporales del turno; pasa el control.

Glosario esencial

- **PA:** Puntos de Acción, recurso gastado en cartas y habilidades.
- **P:** Poder del Personaje o Héroe durante el combate.
- **R:** Respuesta; valor de una carta descartable en combate.
- **Main:** fase principal del turno.
- **K.O.:** derrota de un Personaje durante un combate o efecto.
- **Reacción:** carta usada en una ventana de combate.
- **Prioridad:** derecho a realizar la siguiente acción dentro de esa ventana.
- **Vanguardia:** fila delantera que normalmente protege al Héroe.
- **Retaguardia:** fila trasera de preparación y capacidades especiales.

13 · Versión, fuentes y alcance

Edición: WarpazTCG, libro de reglas para jugadores, preparado el 10 de noviembre de 2026. **Versión del motor utilizada como referencia:** 0.7.0-critical; **expansión:** WZ1 (120 definiciones).

Fuentes del proyecto consultadas

- **Reglas:** Assets/Warpaz/Domain/RuleConfig.cs, TurnCycle.cs, CombatPolicies.cs, AttackHandler.cs, AdvancedEffects.cs, TacticalEffects.cs, CriticalEffects.cs, ReorganizeHandler.cs, DeckValidator.cs, AscendHandler.cs y PlayCharacterHandler.cs.
- **Guía:** Assets/Warpaz/Presentation/Runtime/Rules/RulesGuidePages.cs.
- **Decisiones:** Docs/decisions/0002, 0004 y 0007–0011, junto a 0005/0006 como antecedentes.
- **Alcance y pendientes:** Docs/Sprints/V1-COMPLETION-CHECKLIST.md.
- **Arte:** WarpazTCG_ArtKit_V1.zip, preparado para el proyecto; se usan logotipo, reverso, marcos e iconos en este libro.

Advertencias de certificación

El proyecto contiene varias versiones de reglas y documentación histórica. Este libro describe el núcleo de las partidas **0.7.0-critical**, pero **no certifica que los 120 textos impresos de WZ1 estén implementados al 100 %**. El validador de mazos ya rechaza ciertas cartas cuyo programa no está soportado para la versión activa. Antes de una publicación comercial, confirma la cobertura de cada carta y actualiza este documento cuando cambie el comportamiento real.

El checklist de V1 sigue señalando cuestiones para cerrar o volver a certificar, como combinaciones de efectos, duraciones especiales y algunas cláusulas de cartas. También distingue reglas de cartas de las políticas externas de partidas online, que evolucionan por separado.

Regla de oro

Si una frase de un documento antiguo contradice las opciones legales de la partida con la versión activa, no improvises una resolución: registra la incidencia y revisa el contrato del motor antes de publicar una fe de erratas.

Hecho para la mesa. Diseñado para aprender jugando.



EL CAMPO TE ESPERA

WARPAZ TCG · PRIMERA EDICIÓN