



GUÍA DE INICIO

Version 1.8

Para más información,
¡¡revisa este código QR!!



©bushiroad All Rights Reserved.

Cartas Vanguard

Cartas unidad

Los 2 tipos de cartas que se usan en Vanguard son "unidades" y "órdenes". Las "unidades" tienen 2 variaciones principales.

UNIDAD NORMAL



La unidad básica.
La parte inferior de la carta es **negra**.

UNIDAD TRIGGER



Tiene un icono arriba a la derecha, y la parte inferior de la carta es **amarilla**.
Activa varios efectos cuando es revelada desde tu mazo.
¡Asegúrate de poner exactamente **16** de estas en tu mazo!
» ¡Para más información acerca de los iconos de Trigger, ve a la página 18!

Cómo leer una carta unidad

Todas las cartas tienen información escrita en ellas que puede influir en una lucha de cartas de Vanguard, pero primero vamos a ver el significado de estos 3 números: ¡grado, escudo y poder!

1 Grado

Esto muestra el nivel de poder de la carta, y es importante para cuando haces Ride o llamada.

2 Icono de Skill

Todas las unidades tienen habilidades. El icono varía dependiendo del grado de la unidad. » ¡Para más información acerca de los iconos de Skill, ve a la página 16!

3 Escudo

Esto muestra la capacidad defensiva de la carta cuando protege cartas unidad. Mientras mayor sea el número, más fácil será proteger a tus aliados.

4 Texto de la carta

Son habilidades que solo tiene dicha carta.

9 Crítico

Esto muestra cuánto daño hace el ataque de dicha carta al oponente cuando impacta a su Vanguard.

5 Tipo de carta

Esto muestra el tipo de carta que es.

10 Raza

Esto muestra la raza de dicha carta.

11 Nación

Esto muestra la nación a la que pertenece dicha carta.

6 Nombre de la carta

7 Número de la carta

8 Poder

Esto muestra la capacidad ofensiva de dicha carta. Estos valores se comparan durante una batalla. » ¡Para más información acerca de las batallas, ve a la página 13!



Cartas Orden

Las "cartas Orden" no tienen valor de poder ni Escudo, pero en cambio tienen habilidades poderosas. Las 3 principales variaciones son: "Orden Normal", "Orden Blitz" y "Orden Set". La parte inferior de la carta es **azul**.

ORDEN NORMAL

Es una orden básica que usas en tu turno.

Pásala a la zona de Drop después de usarla. ¡Las cartas "Orden Normal" tienen un **icono azul**!

- 1 Grado
- 2 Texto de la carta
- 3 Tipo de carta
- 4 Nombre de la carta
- 5 Número de la carta
- 6 Nación



ORDEN BLITZ

Es una Orden que puedes usar durante el turno del oponente. Pásala a la zona de Drop después de usarla. ¡Las cartas "Orden Blitz" tienen un **icono rojo**!



ORDEN SET

Es una Orden que usas durante tu turno. Pásala a la **zona de Orden después de usarla en vez de la zona de Drop**. ¡Las cartas "Orden Set" tienen un **icono blanco**!

¡Ponlas aquí!



Partes del tapete de juego

¡Aprende más de las zonas y los 3 tipos de Circles en tu tapete de juego!

Zona de Orden

Pon tus Orden Set aquí.

Zona de cresta

Pon tu cresta aquí.

Guardian Circle

El lugar donde llamas guardianes cuando te defiendes del ataque del oponente.

Vanguard Circle

La carta colocada aquí se convierte en tu Vanguard. ¡Fortalécelo mientras juegas!

Zona de Trigger

Las cartas reveladas de la cima de tu mazo se colocan aquí.

Mazo

Coloca aquí tu mazo boca abajo.

Mazo de Ride

Coloca aquí tu mazo de Ride boca abajo.

Zona de Drop

Aquí se colocan las cartas que descartas de la mano, unidades retiradas de un rear-guard Circle (R), y Guardian Circle (G), y las cartas "Orden Normal" o cartas "Orden Blitz" que han sido usadas.



Zona de daño

Cuando un ataque impacta y tu Vanguard recibe daño, las cartas vienen aquí. Un jugador con 6 o más cartas aquí pierde la lucha.

Rear-guard Circle

El lugar donde llamas rear-guard para que luchen por ti. Las unidades que se colocan aquí son conocidas como rear-guard. Hay 2 rear-guard Circles en la línea frontal y 3 en la línea trasera.

Preparación para la lucha

Para empezar vamos a usar un mazo de prueba tal y como está. Para tu mazo de Ride elige un total de 5 **cartas de grado 0, 1, 2, 3** (las cartas con número de carta con terminación 001EN, 002EN, 003EN y 004EN), y un **"Generador de Energía"**, de tu mazo de 55 cartas (**exceptuando cartas con D-PR en su número de carta**). Las 50 cartas restantes serán tu mazo principal.

- 1 Pon tu mazo de Ride de 5 cartas bocabajo en la zona de mazo de Ride.
- 2 Elige una carta de grado 0 de tu mazo de Ride, y colócala en el Vanguard Circle (☆) bocabajo.
- 3 Baraja tu mazo principal, y colócalo en la zona de mazo.
- 4 Juega piedra, papel y tijeras con tu oponente, y el ganador elige quién va primero.
- 5 Roba 5 cartas de la cima de tu mazo sin mostrarlas a tu oponente para formar tu mano.
- 6 Puedes, solo por una vez, regresar la cantidad de cartas que desees de la mano al fondo del mazo bocabajo, para robar de la cima del mazo el mismo número de cartas regresadas. Entonces vuelves a barajar el mazo.

IMPORTANTE Cuando dudas de cuántas cartas regresar...

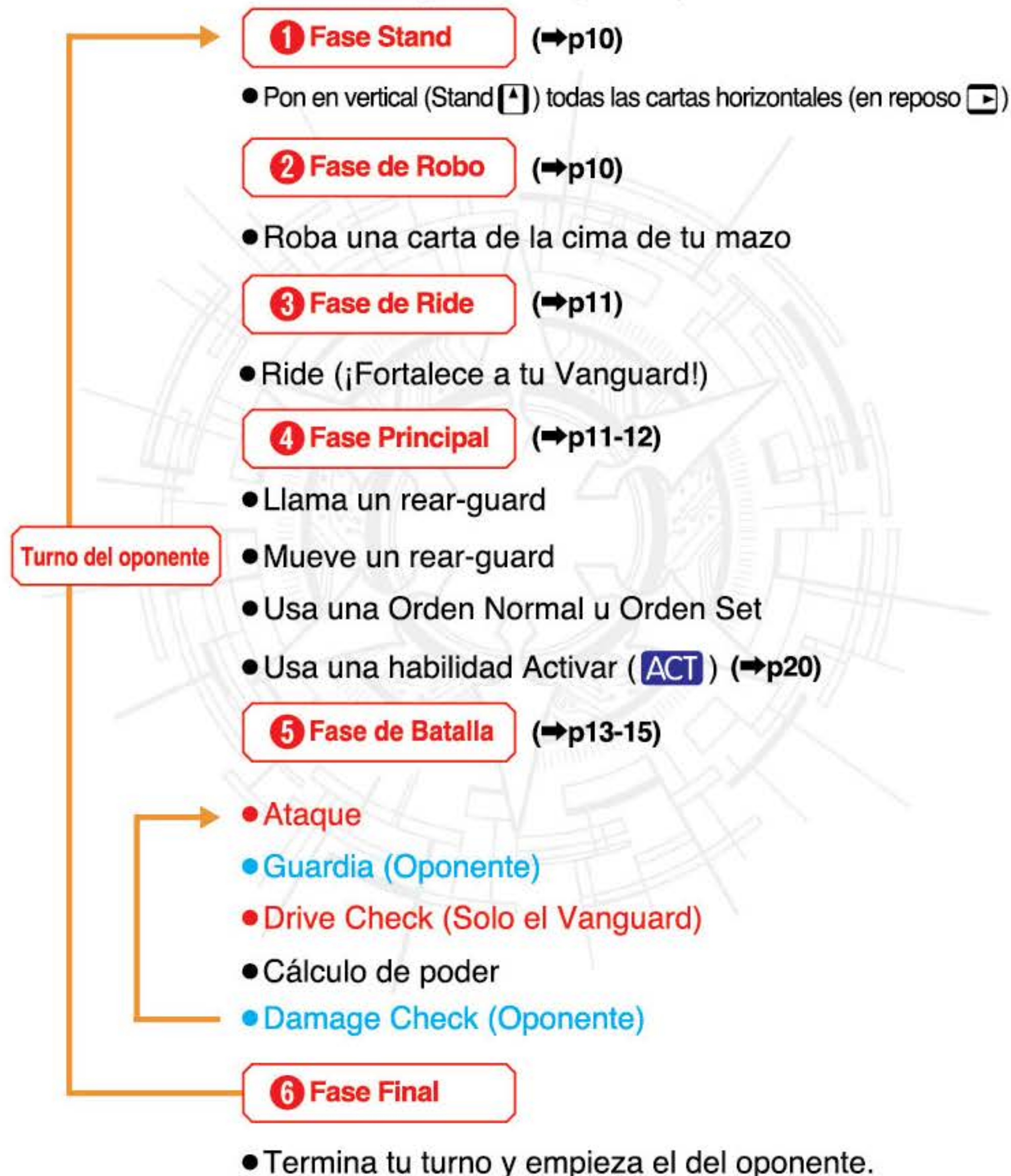
Como las unidades Trigger activan efectos poderosos cuando son mostradas bocarriba desde tu mazo, ¡se recomienda regresarlas al mazo!

¡Que empiece la lucha de cartas!

Las preparaciones estarán completas cuando ambos jugadores lleguen al paso 6. Entonces, al igual que en el anime y los mangas, revela la carta bocabajo de tu Vanguard Circle (☆) junto con tu oponente al mismo tiempo, diciendo "¡Stand Up, Vanguard!" al unísono, y la lucha comenzará con el jugador que va primero.

Flujo de la lucha

Cuando sea tu turno, ¡sigue estos pasos para luchar!



Fase Stand

¡Lo primero que haces al iniciar un turno es la Fase de Stand! Pon en vertical (Stand) las cartas en tu Vanguard Circle (♠) y rear-guard Circle (♠) que estén en horizontal (En reposo). Las unidades que no están En stand no pueden atacar, ¡así que no olvides ponerlas en stand!



Poner en vertical las cartas es ponerlas en stand. Stand es mostrado con un icono .



Poner en horizontal las cartas es ponerlas en reposo. El reposo es mostrado con un icono .

Fase de Robo

Roba una carta de la cima de tu mazo en la Fase de Robo. Aumentar el número de cartas en tu mano te permitirá llamar más aliados, y será más fácil defenderte de ataques, ¡así que no olvides robar carta!

Fase de Ride

Cada turno puedes fortalecer tu Vanguard. ¡A esto se le llama "Ride"! Hay dos métodos para hacer Ride. ¡Hagamos Ride desde el mazo de Ride hasta que tu Vanguard sea grado 3!

Ride desde el mazo de Ride

- 1 Descarta una carta de tu mano
- 2 Elige una unidad de tu mazo de Ride que sea **1 grado mayor** al de tu Vanguard
- 3 ¡Apila la carta elegida sobre tu Vanguard!



Ride desde la mano

(No es necesario pasar una carta de tu mano a la zona de Drop)

- 1 Elige una unidad de tu mano que tenga **grado igual o 1 mayor** al de tu Vanguard
- 2 ¡Apila la carta elegida sobre tu Vanguard!



Fase Principal

En la Fase Principal puedes realizar las siguientes acciones libremente.

- Llamar un rear-guard
- Mover un rear-guard
- Usar una Orden Normal o una Orden Set
- Usar una habilidad Activar (ACT)

Llamar un rear-guard

Si tienes en la mano una carta unidad con grado igual o menor al de tu Vanguard, puedes ponerla en tu rear-guard Circle (R).

A esto se le conoce como "llamar". **En un turno puedes llamar cuantas veces quieras.** ¡Invoca aliados para que luchen junto a ti!

Elige de tu mano una carta unidad con grado igual o menor al de tu Vanguard, y ¡ponla en rear-guard Circles (R)!



Mover un rear-guard

Puedes mover unidades colocadas en rear-guard Circles (R) entre las líneas frontales y traseras. Si ya había una unidad allí, intercambian sus posiciones.

No puedes moverlas entre izquierda y derecha. Puedes mover rear-guards todas las veces que quieras.



Usar una Orden Normal u Orden Set

Una vez por turno, puedes usar una Orden Normal u Orden Set que sea de grado igual o menor al de tu Vanguard.

Cuando usas una Orden Normal pasa la **zona de Drop**, y cuando juegas una Orden Set, esta pasa a la **zona de Orden**.

Usar una habilidad Activar (ACT)

Puedes usar una habilidad Activar escrita en el texto de una carta. **¡Para más información acerca de las habilidades Activar, ve a la página 20!**

5 Fase de Batalla

Puedes atacar a tu oponente en la Fase de Batalla.

***No puedes atacar en tu primer turno si vas primero.**

1 Ataque

Elige una de tus unidades en stand (A) y ponla en reposo (B) para atacar una de las unidades en la línea frontal del oponente. Realiza Boost (p13) y Drive Check (p15), y en caso de que el poder (P) de la unidad atacando sea igual o mayor al poder (P) de la unidad siendo atacada, entonces tú ganas esa batalla.

Solo tu **Vanguard** y los **rear-guards** en la línea frontal pueden atacar

Línea frontal



Línea trasera



2 Boost

Si tienes una unidad con Boost (B) **detrás de una unidad atacando**, ¡ponla en reposo (B) junto a esa unidad para aplicar Boost! ¡El poder (P) de la unidad haciendo Boost se agrega al poder (P) de la unidad atacando!

Cuando una unidad de la línea frontal ataca, si pones en reposo (B) una unidad en la línea trasera, (B) puedes agregar su poder (P) al de la unidad en la línea frontal.



Poder total

Poder de la línea frontal 10000
+ Poder de la línea trasera 8000
= **18000**

3 Elige la unidad que deseas atacar de las unidades en la línea frontal del oponente.

4 Guardia(Del oponente)

Tu oponente elige si hacerlo o no cuando está siendo atacado.

Pasos para la guardia

¡Pasas unidades de tu mano al Guardian Circle (G) para agregar su valor de Escudo (S) al poder (P) de la unidad siendo atacada y hacer guardia! Puedes poner la cantidad de unidades que quieras en el Guardian Circle (G) cada vez que haces guardia.

Guardian Circle



¡Pasas las unidades de tu mano al Guardian Circle (G)!
¡Agregas el valor de Escudo (S) al poder (P) de la unidad!



Poder Total

Poder de la línea frontal	10000
+ Escudo de las cartas	15000
=	25000

Interceptar

Las unidades con interceptar (I) pueden hacer guardia moviéndolas del rear-guard Circle (R) al Guardian Circle (G). Sin embargo, no puedes interceptar (I) con una unidad que está siendo atacada.

Orden Blitz

Puedes usar una Orden Blitz cuando te atacan. Las cartas Orden Blitz pasan a la zona de Drop una vez usadas. Solo puedes usar una Orden Blitz por turno.

5 Drive Check(Solo cuando tu Vanguard ataca)

Haces Drive Check **únicamente cuando tu Vanguard ataca**. Pasa la carta de la cima de tu mazo a la zona de Trigger bocarriba. Cuando una "unidad Trigger" con un icono en la esquina superior derecha de la carta pasa a la zona de Trigger, ocurren efectos variados. Entonces, **pasa a tu mano la carta de la zona de Trigger**. >> ¡Para más información acerca de iconos de Trigger, ve a la página 18!

6 Cálculo de poder

Si el poder (P) de la unidad atacando es **mayor o igual** al poder (P) de la unidad siendo atacada, el ataque de esta unidad **"impacta"**. Si el ataque impacta a un Vanguard, procedemos a **"7 Damage Check"**. Si el ataque impacta a un rear-guard, retira dicha unidad y procede a **"8 Conclusión del ataque"**. *Retirar - Pasar una unidad a la zona de Drop.

7 Damage Check (Del oponente)

Si un ataque impacta al Vanguard del oponente, tu oponente hace un Damage Check. Tu oponente pasa 1 carta de la cima de su mazo a la zona de Trigger bocarriba. Cuando una unidad Trigger pasa a la zona de Trigger, ocurren efectos variados. Entonces, tu oponente pasa a su zona de daño bocarriba la carta de la zona de Trigger. Se hace un Damage Check por cada Crítico (C) de la unidad atacando.

8 Conclusión del ataque

El poder de la unidad defendiendo vuelve a su valor original y las cartas del Guardian Circle se retiran y pasan a la zona de Drop. Si todavía hay unidades que puedan atacar, vuelve al paso 1. Así sigues aplicando daño al Vanguard de tu oponente, cuando las **cartas de la zona de daño de tu oponente lleguen a 6, ¡ganas!**

6 Fase Final

Todos los aumentos de poder (P) y de Crítico (C) vuelven a su valor original, y tu oponente comienza su turno.

¡Aprende más de tus cartas!

Habilidades especiales (Habilidades clave)

Centinela

Una habilidad que te permite hacer guardia ante los ataques de tu oponente. El centinela incluido en este mazo de prueba puede anular el ataque de tu oponente descartando una carta de tu mano. Es una carta importante que conviene tener en situaciones complicadas. Solo puedes incluir hasta 4 en un mazo.

Tipos de iconos de Skill

Todas las unidades cuentan con uno de los siguientes "iconos de Skill". En la esquina superior izquierda de la carta, dependiendo de su grado, la unidad tendrá una de las siguientes habilidades. También hay unidades con el icono "Persona Ride".



Boost (Grado 0, grado 1)

Cuando una unidad de la línea frontal ataca, pon en reposo esta unidad para sumar su poder al de la unidad atacando en la misma columna.



Interceptar (Grado 2)

Las unidades en el rear-guard Circle (R) de la línea frontal que tengan este icono pueden pasar al Guardian Circle (G) para hacer guardia.



Twin Drive (Grado 3)

Cuando atacas con tu Vanguard, puedes hacer Drive Check 2 veces.



Persona Ride

Cuando haces Ride con una unidad con este icono a una con el mismo nombre de carta, roba una carta de la cima del mazo, ¡y todas tus unidades de la línea frontal reciben poder (P) +10000 hasta el final del turno!

Persona Ride

Cuando haces Ride con una unidad con el icono de Persona Ride a una con el mismo nombre de carta en la Fase de Ride, ¡activa Persona Ride!

Mismo nombre de carta

Si activas Persona Ride, roba una carta de la cima de tu mazo...



Poder +10000 Poder +10000 Poder +10000



¡Las unidades de tu línea frontal reciben poder (P) +10000 hasta el final del turno!

*Las unidades que llames después del Persona Ride también tendrán su poder (P) aumentado hasta el final del turno si se encuentran en la línea frontal.

Tipos de Triggers

Hay 5 tipos diferentes de Trigger. Si estos iconos son revelados durante Drive/Damage Check, provocan efectos diversos hasta el final del turno.



Trigger Crítico

Elige una unidad y esta obtendrá poder +10000. A continuación, elige otra unidad (puede ser la misma), y cuando el ataque de esa unidad impacte contra un Vanguard, aumenta el daño en 1.



Trigger de robo

Elige una unidad y esta obtendrá poder +10000. A continuación, roba una carta de la cima de tu mazo.



Trigger Frontal

Todas las unidades en tu línea frontal reciben poder+10000.



Trigger de cura

Elige una unidad y esta obtendrá poder +10000. A continuación, compara el número de cartas que hay en tu zona de daño y la de tu oponente. Si tienes igual o más cartas que tu oponente, puedes pasar 1 carta de tu zona de daño a tu zona de Drop.

Ej. 1: Si tienes 4 daños, tu rival tiene 4 daños y revelas un Trigger de cura durante tu Drive Check → ¡Te curas!

Ej. 2: Si tienes 3 daños, tu rival tiene 4 daños y revelas un Trigger de cura durante tu Damage Check → Como tu daño es menor que el de tu rival en el momento en que se revela tu Trigger de cura, no te curas.



Over Trigger

Solo puedes incluir una unidad con Over Trigger en tu mazo. Retira esta carta cuando se revele como Trigger, roba una carta y ¡una de tus unidades recibe poder+100 millones! Si se revela durante el Drive Check, se activa un efecto adicional.

Remuévela

Remuévela del juego; no podrá utilizarse lo que queda de la lucha.



Efecto adicional

Un efecto que se activa cuando se revela durante Drive Check. No se activa durante Damage Check.

Habilidades de las cartas & tipos de iconos

Cada habilidad de carta, efecto, condiciones de activación y costo se indican en el recuadro translúcido situado en la parte central de la carta. Cuando te hayas acostumbrado al juego, ¡intenta leer esta parte y cumplir las condiciones para activar las habilidades!

Al inicio de cada habilidad, aparece uno de los siguientes iconos de momento de activación. El lugar donde se puede usar la habilidad, indicado entre **【 】**, también es una condición.

ACT

Habilidad Activar

Puedes activar esta habilidad pagando el costo antes de atacar.

AUTO

Habilidad automática

Cuando se cumplen todas las condiciones, esta habilidad se activa automáticamente.

CONT

Habilidad continua

Esta habilidad se activa desde el momento en que pones la carta en el campo de juego.

Ej.

AUTO **【 R 】**: Cuando esta unidad ataca, si el Vanguard oponente es de grado 3 o mayor, **【 S BLAST 1 】**, esta unidad obtiene **✖ +10000** hasta el final de esa batalla, y al final de este turno retira esta unidad.

El costo de las habilidades se muestra entre corchetes **【 COSTO 】**. A continuación se enumeran algunos de los iconos de acciones especiales.



Counter-blast

Es un tipo de costo, que requiere que voltees el número de cartas indicado en el **○** situado junto a este icono, de tu zona de daño, de bocarriba a bocabajo.



Soul-blast

Es un tipo de costo, que requiere que muevas el número de cartas indicado en el **○** situado junto a este icono desde la parte inferior de tu Vanguard (Soul) a la zona de Drop.



Counter-charge

Voltea el número de cartas, tal y como se indica en el **○** junto a este icono, que se encuentren en tu zona de daño, de bocabajo a bocarriba. Esto te permite usar Counter-blast.



Soul-charge

Mueve el número de cartas indicado en el **○** junto a este icono desde la cima de tu mazo a la parte inferior de tu Vanguard. Esto te permite usar Soul-blast.

"Si esta unidad está en un rear-guard circle, durante la fase de batalla, cuando esta unidad ataca, si el vanguard oponente es grado 3 o mayor, elige una carta de tu soul, y ponla en tu zona de drop. Esta unidad obtiene Poder+10000 hasta el final de esa batalla, y pasa esta unidad en tu zona de drop al final del turno".

Nuevo sistema [Energía]



¡Se coloca aquí!

Cuando haces Ride por primera vez, coloca esta carta en la zona de cresta. Mientras esta carta se encuentre en tu zona de cresta, obtienes 3 de "Energía" al inicio de tu Fase de Ride. **Puedes tener un máximo de 10 de Energía.**

Al igual que el Counter-blast (**C BLAST**) y el Soul-blast (**S BLAST**), la Energía puede ser usada para pagar el costo de las habilidades o de las cartas Orden de los jugadores.



Energy blast

Es un tipo de costo que requiere que consumas Energía, tal y como se indica en el ○ junto a este icono.



Energy charge

Gana la cantidad de Energía que se indica en el ○ junto a este icono.

Ej. ACT 1/Turn [Energía 7], and draw a card.

During your Main Phase, consume 7 energy to draw a card from the top of the deck.