

Santiago Peniza



Manual de instrucciones

Colección estándar



Edad 12 +

Índice

Prólogo	2
Elige tu destino	3
Lo que necesitas para jugar	4
Conceptos básicos	5
Clases de cartas	7
Cómo leer una carta	9
Líderes	10
Amuletos	11
Clases de cartas en tu mochila	12
Personajes	12
Objetos	14
Eventos	15
Monedas básicas	16
Preparación y comienzo del juego	17
Refrescar	18
Fases de un turno	19
Cartas activas y exhaustas	20
Combate	21
Turno rival	23
Asfixia	23
Construcción de tu mochila	24
Coleccionistas, por aquí	25
La comunidad	26
Glosario de requisitos de efectos	27
Glosario de efectos de combate	28
Glosario	30
El cómic	32
Créditos	33
Notas	34

Prólogo



¡Álzate, líder!

En estas tierras, una guerra brutal dejó cicatrices profundas que aún no sanan, todo por unos enigmáticos amuletos.

Deberás reunirlos a toda costa para desvelar su misterio y aprovechar su poder.

Como tú, otros líderes los codician y urdirán todo tipo de estrategias para lograrlo. ¡Mantente alerta y no muestres piedad!

Jaro, el juego de cartas colecciónables© (en adelante, Jaro TCG©) es un emocionante juego de estrategia en el que te enfrentarás a tus rivales en duelos uno contra uno (1 vs. 1), utilizando un mazo personalizado de 50 cartas.

Tendrás a tu disposición seis tipos de cartas, cada una identificada por su color único y con diversas mecánicas que te permitirán alcanzar la victoria de formas sorprendentes.

¡Construye tu mazo y explora todas sus posibilidades!

Elige tu destino

Se recomienda iniciar tu aventura en este mundo con una de las cinco barajas diseñadas especialmente para principiantes, cuidadosamente estructuradas para que puedas captar la esencia del juego de manera rápida y efectiva. A partir de ahí, podrás personalizar tu mazo con sobres de cartas destinados a jugadores más avanzados.



Zensu: Hambre desatada

Con la imponente carta legendaria de Zensu brutal, destruirás a tu oponente con unas mecánicas muy agresivas.



Lena: El camino del sabio

Las cartas tipo táctico basan su estrategia en utilizar contadores de sabiduría para aplicar efectos. Un estilo de juego muy técnico basado en combinaciones.



Jaro: Sangre y mentiras

Encontrarás la carta legendaria de Jaro agra en esta baraja morada, engaño, que se basa en mermar la estrategia del enemigo.



Taira: La guardia eterna

En esta baraja azul de tipo guardián, encontrarás la legendaria Taira. Este tipo de cartas se caracteriza por su capacidad defensiva y control de mesa.



Kirro: Mordida letal

La baraja de las bestias contará con Kirro como líder y su carta legendaria ¡así que si te gusta el caos y devorar a tus enemigos, esto es para tí!

Lo que necesitas para jugar

Amuletos: Cada jugador deberá gestionar sus amuletos. En cada mazo de inicio encontrarás cuatro cartas de Amuleto y cuatro de Amuleto falso. Explicaremos esta mecánica en detalle en la página XXX.

Podrás elegir el estilo de tus amuletos, pero tanto los verdaderos como los falsos deberán compartir el mismo diseño. No es necesario que coincidan con los de tu rival. Si le robas un amuleto, simplemente agrégalo a los tuyos y tu rival lo eliminará de los suyos.

Amuletos en cartas



Amuletos físicos



Amuletos virtuales



Fundas protectoras: ¡Nunca estás de más si tu objetivo es que tus cartas perduren como nuevas!

Dados: Los dados son fantásticos como medidores de daño y salud y deberás lanzarlos para ciertos efectos.

Herramienta Jaro TCG: En la web, encontrarás la herramienta para poder jugar cómodamente, en la que podrás lanzar dados, crear amuletos y amuletos falsos, robarlos y gestionar la salud de cada líder.

No dudes en utilizarla.

¡Es hora de empezar!

Conceptos básicos

Cómo ganar: El primer jugador que reúna cuatro amuletos es el vencedor. Cada uno comienza con dos y la forma de ganar más sencilla es robando los del rival, pero también puedes crearlos con poderosos efectos.

Podrás servirte de un sinfín de estrategias para ganar, principalmente combinando efectos entre tus cartas para dañar al líder rival, entorpecer sus jugadas o dominar el campo para presionar. Veamos los tipos que encontrarás en Jaro TCG en su primera colección diferenciados por su color:



Guerrero: Violentos y directos, su objetivo es atacar al líder rival sin rodeos. Son combatientes formidables en el campo de batalla y, en ocasiones, pueden convertirse en una amenaza incluso para su propio líder.



Táctico: Se apoyan en el conocimiento y la sabiduría para ejecutar combos formidables y asegurar la victoria. Brillan en el juego tardío, donde una buena gestión de sus contadores puede poner en serios aprietos al rival.



Engaño: Su estrategia se centra en frustrar los planes del rival. Entre sus filas se encuentran los personajes más traicioneros, trámosos y desleales. Su imprevisibilidad desconcertará al oponente, dándote una ventaja estratégica.



Guardián: Este tipo cuenta con defensores colosales y poderosos, ideales para una estrategia centrada en proteger tus amuletos a toda costa. Además, poseen la capacidad de instruir, lo que te permitirá añadirles efectos entre ellos.



Bestia: Se caracteriza por desatar una marabunta de criaturas furiosas que pondrán en aprietos al adversario. Poseen un efecto único en su tipo: **Letalidad**. Si logran infiijir daño a su objetivo, este muere sin importar cuánta salud tenga.



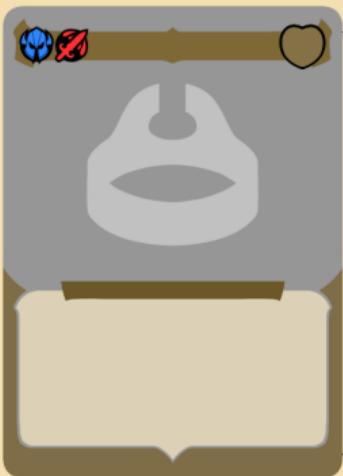
Versátil: Puede integrarse en cualquier mazo sin importar la combinación de colores de tu líder. ¿Te atreves a crear un mazo compuesto solo por cartas versátiles? ¡Adelante! Su estrategia se basa en complementar y potenciar cualquier mazo con efectos adaptables.

Cartas de tipo doble:

Algunas cartas combinan los efectos de dos tipos en una sola, otorgando un gran poder estratégico. Podrás utilizarlas incluso si uno de sus tipos no coincide con los de tu líder.



Clases de cartas



Líderes:

Son tu representación en el campo de batalla y poseen efectos únicos. En la parte superior muestran los emblemas de los tipos que puedes utilizar para construir tu mazo.

(Ver pág. XXX).



Amuletos: Los preciados amuletos que tanto buscan los líderes. Cada jugador comenzará con dos y son el objetivo de la victoria.

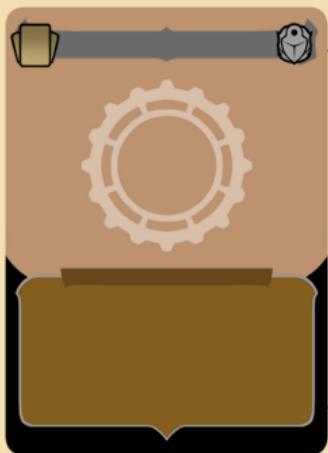


Amuletos falsos:

Mézclalos con tus amuletos originales para engañar a tu rival. Si los roba, se llevará una desagradable sorpresa, ya que se destruirán y sus esfuerzos habrán sido en vano.
(Ver pág. XXX).

Personajes:

Son tus compañeros en el campo de batalla, luchando a tu lado para atacar a los personajes rivales y al líder, con el objetivo de debilitarlo. Se distinguen fácilmente por el gráfico en la parte inferior derecha, que muestra su daño y salud. (Ver pág. XXX).



Objetos:

Son el pilar de tu economía. Utilizarlos sabiamente para generar monedas y efectos te brindará más oportunidades de alcanzar la victoria. (Ver pág. XXX).



Eventos:

Estas cartas te permiten realizar efectos instantáneos para sorprender al rival. Una vez lanzados, se descartan. Dispones de una gran variedad que se adapta a distintas estrategias pudiendo inclusive convertirse en objetos. (Ver pág. XXX).

Cómo leer una carta

Las cartas de Jaro TCG se leen prácticamente igual, en este caso analizaremos una carta de personaje.

Coste:

Cantidad de monedas que deberás pagar para jugar la carta.

Emblema de colección.

Efectos. (Ver pág. XXX).

Cita:
Este texto no tiene impacto en el juego pero sí tiene relación con el mundo de Jaro y el cómic.

Colección:
Idioma - Colección - Número de carta.

Nombre.

Zensu motivado

Emblema del tipo de carta.



Personaje - Guerrero

Venganza, Limitado: Recibe +1/0

Conclusión: Recibe 0/+1

"¡He robado cuatro Sules"

ESP - EO: 030/307

JARO © 2024 Santiago Penza

Rareza.
(Ver pág. XXX).

Clase y tipo de carta.

Emblema primera edición.



Ataque y Salud.
(Ver pág. XXX).

Visita la página XXX para conocer más acerca de la rareza, colección y emblemas.

Líderes

Los líderes te representan en el juego y son los portadores de los amuletos. Cada uno tiene una cantidad específica de salud, indicada en la parte superior derecha.

El efecto central de cada líder es clave para tu estrategia. Asegúrate de ejecutarlo siempre que sea posible y se cumplan las condiciones. Cada líder posee un efecto único, y es responsabilidad del jugador activarlo en el momento adecuado.

En la parte superior izquierda, encontrarás los emblemas de los dos tipos con los que podrás construir tu mazo (ver pág. XXX).

En este juego, el mazo se denomina mochila, por lo que usaremos este término de ahora en adelante.

Los líderes pueden tener efectos defensivos o de daño en ciertas circunstancias, pero nunca atacan; solo pueden recibir daño.

Robo de amuletos

Cuando la salud de un líder llega a 0, queda expuesto y el líder contrario roba uno de sus amuletos de inmediato. Si el líder que roba el amuleto tiene la iniciativa, su turno finaliza automáticamente. Para no perder oportunidades, asegúrate de realizar todas tus acciones antes de tomar un amuleto.

Existe la posibilidad de enfrentarse entre dos líderes iguales, en el caso de que dos efectos se ejecuten a la vez, se realizará primero el del líder que tenga la iniciativa.



ESP - EO: 002/307

JARO TCG © 2024 Santiago Peraza

Amuletos



La condición de victoria, el primer líder en hacerse con cuatro, gana la partida.

Los amuletos no se pueden entregar de forma voluntaria y solo se pueden robar al líder rival con efectos o debilitándolo.

Existen poderosos personajes y eventos que pueden crearlos, así que estructura bien tu mochila para poder conseguirlos.

Descubre el misterio que encierran leyendo el cómic Jaro en la web.

Amuletos falsos:

Podrás crear estos amuletos con tus personajes y eventos. Te servirán de escudo para cuando te roben amuletos. Sencillamente mézclalos con tus amuletos y cuando tu rival vaya a robarlo, tendrá que elegir uno al azar (deberás girarlos para que no se distingan).



Los amuletos falsos en esta primera colección tienen el efecto de dejar a tu líder a 6 de salud y se destruyen, por lo que el rival perderá ese esfuerzo en robarte un amuleto para nada. No hay límite de Amuletos falsos que tu líder puede poseer.

Clases de cartas en tu mochila

Personajes

Los personajes son las cartas que jugarás al campo para combatir y aplicar efectos que te ayudarán a debilitar al líder rival y obtener sus amuletos. Son las únicas cartas de tu mazo que poseen atributos de daño y salud (ver pág XXX).

Para jugarlos has de pagar su coste, se indica en la parte superior izquierda (ver pág 10).

Los personajes permanecen en el campo hasta que mueren y el límite de personajes que puedes tener en tu lado del campo es 7.

Existen dos formas de jugar tus personajes:

Presentar: Cuando pagas con monedas y juegas un personaje desde tu mano, se considera presentar.

Colocar: Cuando juegas personajes con efectos, se llama colocar.



Tanto si presentas a tus personajes o los colocas, no pueden atacar el mismo turno que entran al campo, a menos que tengan algún efecto que se lo permita.

Para profundizar más en el combate de personajes, tienes el apartado correspondiente en la página XXX.

Ahora repasaremos los efectos de los personajes. Utilizarlos bien en cada ocasión y combinarlos es crucial para cumplir tus objetivos.

Existen dos grupos de efectos, de requisito y de combate.

Los efectos de combate están marcados en negrita y son simplemente una palabra clave. En muchos casos, seguidos de una descripción del efecto. Consulta el glosario para conocer todos los efectos de combate para familiarizarte con ellos y descubrir como sacarles el máximo provecho.

Ejemplo de efectos de combate:

Agilidad, Cólera.

"LeuGiiM approves". -Chanti

Este personaje solo tiene efectos de combate; Agilidad y Cólera.

Los efectos de requisito, comienzan en negrita con los requisitos para cumplir el efecto mencionado a continuación. Para ejecutarlos deberás hacer todos los requisitos mencionados en la carta.

Ejemplo de efecto de requisito:

Presentar: Mira las dos primeras cartas de tu mochila.

"Los buscadores mataron al Lugodón

Este personaje tiene un efecto, que se ejecuta al presentar dicho personaje.

Los efectos podrás ejecutarlos mientras se cumplan los requisitos, incluso en el turno rival. Consulta la página XXX acerca de jugar en el turno rival.

Velocidad de efectos: Puede darse la situación en la que dos jugadores ejecuten un efecto al mismo tiempo. En cualquier caso, se ejecuta primero el efecto del jugador que tenga la iniciativa.

Visita la academia de la web, en el apartado efectos se profundiza acerca de cada uno con consejos y estrategias.

Objetos

Los objetos se distinguen fácilmente por el marco de color marrón en sus efectos.

Además, cuentan con un ícono distinto en su coste, ya que no se juegan pagando monedas.

Para jugarlos, has de refrescar monedas básicas activas desde el campo a tu mano.

Consulta la página XXX para saber qué son.

Así que cuenta con un buen número de objetos ya que además de servirte como pilar fundamental de tu economía te brindan efectos adecuados para cada estrategia.

Además de, como comentamos antes, recuperas las cartas que hayas colocado desde tu mano para que puedas utilizarlas más adelante.

Los objetos podrás utilizarlos de forma inmediata al jugarlos y también durante el turno rival.

RECUERDA
SIEMPRE BUSCAR
OBJETOS EN TU
MANO INICIAL.



Existen personajes que buscan objetos en tu mochila, no dudes en añadirlos a tu mochila y consíguelos refrescando (ver pág XXX).



Eventos

Aplica de forma instantánea un sinfín de efectos con tus eventos.

Al igual que los efectos de tus personajes, los eventos pueden tener requisitos marcados en negrita para poder realizarse, como por ejemplo jugarse en una fase concreta (ver pág XXX), en el turno del rival o quizás si tu líder posee menos amuletos.

Velocidad: Siempre que dispongas de recursos para generar monedas, podrás jugar tus eventos sin importar quién posee la iniciativa. El jugador que revela primero un evento, entra en primer lugar en la serie de eventos.

Serie de eventos: Un vez declarado el lanzamiento de un evento, este no se resuelve, el rival tiene la palabra para jugar un evento y así sucesivamente, los eventos se acumulan en serie. Una vez ambos jugadores hayan lanzado todos sus eventos de forma intercalada, éstos se resuelven en orden empezando por el último.

Jugar varios eventos en un turno: Si juegas un evento y tu rival no responde a la serie, se resuelve. Luego, podrás jugar otro evento y así sucesivamente, nunca se juegan dos eventos a la vez.

SUPONGAMOS QUE TU RIVAL LANZA UN EVENTO QUE DAÑE Y DEBILITE A TU LÍDER, PUEDES RESPONDER CON UN EVENTO DE CURACIÓN, AL RESOLVERSE LA SERIE PRIMERO POR EL FINAL, TU LÍDER SE CURA ANTES DE QUE RECIBA EL DAÑO DEL PRIMER EVENTO.



ESP - EO: 262/307

JARO TCG® 2024 Santiago Penza



Monedas básicas

Las monedas básicas son las cartas de tu mano que colocarás boca abajo para generar monedas, con lo que no tendrás problemas para jugar tus cartas. Pero una vez coloques una carta como moneda básica no podrás recuperarla voluntariamente, como mencionamos antes, sólo podrás recuperarlas jugando tus objetos.

Cada turno podrás colocar una sola moneda básica, esta regla puede variar aplicando efectos.

Cuando utilices (ver pág XX) una moneda básica, ésta generará una moneda. Sumando estas monedas junto con las generadas por tus objetos, podrás ir pagando los costes de más cantidad de cartas así como cartas más caras.

Las monedas que no gastes, al final del turno se pierden.

¡Una vez colocada la moneda básica podrás utilizarla para generar 1 moneda!



Consejo: Es buena idea utilizar como monedas básicas las cartas de coste más alto en tus primeros turnos ya que no las podrás jugar.

Preparación y comienzo del juego

1 - Cada jugador colocará en el campo su líder, dos amuletos y mezclará su mazo de 50 cartas para luego, cortará la mochila del rival.

No olvides saludar a tu adversario, ¡lo cortés no quita lo valiente!

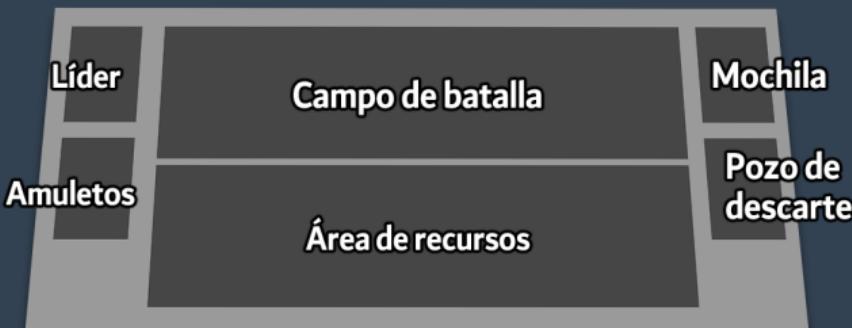
2- El jugador que gane una tirada de dados decide qué jugador empieza. Existen estrategias que funcionan mejor si se juega en segundo lugar.

Recuerda ser comunicativo con tu rival, cada movimiento que hagas es importante que lo indiques claramente y es de buena educación preguntar a tu rival si vas a tomar alguna de sus cartas para leerla.

¿COMENZAMOS YA?
¡ES LA HORA DE LA ACCIÓN!



En el siguiente esquema se refleja como se aconseja la organización del campo de batalla a la hora de jugar, pero eres libre de acomodarlo como quieras. No es necesario jugar con tapetes de juego.



Refrescar

Cuando comienza la partida, cada jugador robará siete cartas de su mochila. Refrescar es la acción de cambiar cartas de tu mano para buscar el mejor comienzo posible y sólo podremos hacerlo una vez.

Para refrescar, primero se han de elegir las cartas de tu mano, una vez tengas tu elección (si la hay), deberás colocar las cartas en la parte inferior de tu mochila. Una vez hecho esto, robarás la misma cantidad de cartas a las elegidas para refrescar. A continuación, un breve análisis de esta mano inicial que refrescaremos:



Seguro que ya lo has adivinado, las tres cartas de coste tan alto se refrescan. En este caso tenemos un objeto en la mano inicial, así que podemos estar tranquilos, es un buen inicio contando que también un personaje de coste 1 y otro de coste 3.

Irás descubriendo partida a partida qué cartas son las más óptimas para iniciar la partida con tu mochila y estrategia, nunca dejes de aprender de los maravillosos errores, si aprendes de ellos, serás imparable.

Fases de un turno

Cada turno se compone de dos fases; **Preparación** y **Acción**. El jugador que comienza el primer turno, se salta su primera fase de preparación con lo que no robará carta. Cuando agotas todas las acciones de tu fase de acción, tu turno finaliza y pasa al del rival el cual repetirá las mismas fases.

Preparación:

- ▶ Roba 1 carta.
- ▶ Activa tus cartas.

Acción:

- ▶ Coloca una moneda básica (una por turno).
- ▶ Juega cartas pagando su coste.
- ▶ Utiliza tus cartas.
- ▶ Ataca

Fin de turno

SÍ, SON SOLO DOS FASES CON PASOS SENCILLOS, PERO A MEDIDA QUE LA PARTIDA AVANCE, DESCUBRIRÁS LO COMPLEJA QUE PUEDE VOLVERSE.



Preparación:

- Roba 1 carta de la parte superior de tu mochila.
- Activa tus cartas (ver el recuadro inferior).

Acción:

- Coloca una moneda básica desde tu mano al campo, esto lo podremos hacer una vez por turno, así que no te olvides de ir colocándolas para poder jugar cartas cada vez más caras.
- Juega cartas de tu mano como personajes, eventos y objetos.
- Utiliza tus cartas de personajes y objetos para generar monedas y aplicar efectos.
- Ataca con los personajes disponibles que tengas, ver más en el apartado de ataques.

En la fase de acción puedes realizar todas tus acciones en el orden que deseas pudiendo inclusive combinarse para sacar el máximo provecho a tu estrategia.

Cartas activas y exhaustas

Tanto los recursos como los personajes se girarán al utilizarse o al luchar para indicar que han cumplido su acción. En cada fase de preparación, se enderezan para mostrar que están activos y listos para nuevas acciones y efectos.



**CARTA
ACTIVA**



ACCIÓN
(Ataque, utilizar, etc)



**CARTA
EXHAUSTA**

Combate

Es la hora de los golpes, con tus personajes deberás elegir estreaticamente los objetivos de tus ataques y puedes decidir libremente si atacas a los personajes rivales o el propio líder.

Los personajes rivales sólo podrán bloquear los ataques voluntariamente con efectos o eventos.

Protección: Este efecto lo encontrarás en muchos personajes, esta característica hace que sólo puedas atacar a personajes con protección activos antes que a cualquier otro objetivo.

Los ataques se declararán uno a uno y nunca se harán a la vez (a menos que algún efecto así lo indique).

Cuando dos personajes luchan, independientemente si atacan o defienden, aplican su daño a la salud rival de forma simultánea y se giran para indicar que han luchado, quedando exhaustos.

Los líderes al recibir un ataque no pueden contraatacar, pese a que existan algunos efectos en los que el líder consigue dañar, nunca se considera un ataque.

Los personajes con 0 de ataque, no pueden atacar (pero si bloquear).

Ejemplo de ataque



En este caso, Yure Embaucador ataca a Subas Vigía, infligiéndole 5 de daño. Como Subas tiene 4 de salud, muere. Sin embargo, al combatir, le aplica 3 de daño a Yure, quien tiene 3 de salud. Ambos mueren.

Salud: Indicada con el ícono de corazón, la salud de un personaje o líder es la cantidad de daño que puede recibir hasta debilitarse en el caso de los líderes y morir en el caso de los personajes.

Armadura: Toda salud que excede a la cantidad base indicada en una carta, se considera armadura, dicha armadura puede aumentar, pero nunca curarse, es decir, que para curar a un personaje, tendremos que esperar a que su salud base se reduzca del valor impreso en la carta.

Adrenalina. (Puede atacar cuando se presenta o coloca).

"Había olvidado lo feo que eres".

6 4

ESP - EO: 021/307

JARO TCG® 2024 Santiago Periza

Adrenalina. (Puede atacar cuando se presenta o coloca).

"Había olvidado lo feo que eres".

6

ESP - EO: 021/307

JARO TCG® 2024 Santiago Periza

En este caso, el personaje tiene 4 de salud base.

Tras una mejora de **0/+2**, su salud total pasa a ser 6 (2 son armadura).

Adrenalina. (Puede atacar cuando se presenta o coloca).

"Había olvidado lo feo que eres".

6

ESP - EO: 021/307

JARO TCG® 2024 Santiago Periza

Adrenalina. (Puede atacar cuando se presenta o coloca).

"Había olvidado lo feo que eres".

6

ESP - EO: 021/307

JARO TCG® 2024 Santiago Periza

Ahora recibe 1 punto de daño, la salud total pasa a ser 5, con lo que curarle ahora no tiene efecto, ya que todavía posee 1 punto extra de armadura. Calcula esta regla para curar a tus personajes de la forma más efectiva.

Así que, para curar a tus personajes, deberás esperar a que su salud baje de la cantidad indicada en la carta. Esto hace que, por ejemplo, sea imposible curar a un personaje con 1 de salud base.

Turno rival

Durante el turno del rival, podrás jugar eventos y utilizar tus objetos para aplicar efectos. Esto solo puede hacerse como respuesta a una de las siguientes acciones que haga tu rival:

- Presentar personajes.
- Colocar personajes.
- Jugar eventos.

En el momento que tu rival haga una de estas tres acciones, puedes utilizar tus monedas básicas y objetos para generar monedas y así, pagar el evento con el que quieras responder, dicho evento se suma a la secuencia de eventos y el rival podrá responder añadiendo otro y así sucesivamente.

Asfixia

Cuando no te quedan cartas en tu mochila y tienes que robar (tanto en fase de robo como por algún efecto) tu líder se asfixia y deberá entregar un amuleto original al rival (no se considera robo de amuleto).

Existe una muy rara posibilidad, de que esto ocurra en bucle , en ese caso gana el último jugador en haber entrado en asfixia.

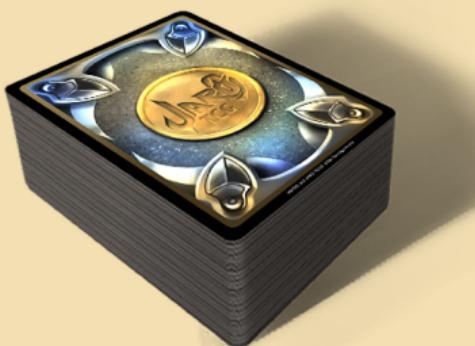
¿ESTÁS PLANEANDO
EN HACERTE UNA MO-
CHILA QUE SE BASE EN
PONER A TU RIVAL EN
ASFIXIA Y OBLIGARTE
A QUE TE ENTREGUE
SUS AMULETOS?
MENUDA MENTE
MÁS RETORCIDA.



Construcción de tu mochila

Jugar Jaro TCG © es tremendo-
mente sencillo cuando se
captan los conceptos básicos,
pero tras las primeras parti-
das descubrirás la complejidad
de la combinación de tus cartas.

Así que arma una mochila que
haga temblar a tus oponentes.



¿Aceptas el reto?

Para crear tu mochila, deberás seguir unas reglas muy simples:

Los tipos dentro de tu mochila serán las indicadas en la parte superior del líder que elijas únicamente. El tipo versátil puede ir sin importar los tipos de tu líder. Las cartas de tipo doble pueden añadirse si por lo menos uno de sus tipos se corresponde con los de tu líder

La mochila contará únicamente con 50 cartas, ni más, ni menos.

Respetar la cantidad de copias de una carta por su rareza:



Legendaria
1 copia



Épica
2 copias



Rara
3 copias



Común
4 copias



Singular
Estas cartas
NO se colocan
en la mochila.

Visita la academia para profundizar acerca de
construir tu mochila.

Coleccionistas, por aquí

Como hemos visto en la página XXX, en el recuadro central se encuentran a la izquierda el emblema de la colección y a la derecha el de primera edición. En este lanzamiento el ícono es un amuleto e irá cambiando con las expansiones para distinguirlas. Abajo en la zona central tienes la gema de rareza como hemos visto en la página anterior. Existen además dos emblemas muy especiales, A (alternativo) y S (secreto).

Estos emblemas tienen un gran peso en el coleccionismo ya que se trata de cartas muy raras con una ilustración alternativa y en el caso de las secretas, la ilustración ocupa toda la carta.

Existen cartas con ilustraciones hechas por otros artistas, en ese caso su nombre está reflejado en la parte inferior izquierda.



Personaje - Guardián

1

Presentar: Puedes colocar 1 **Moneda básica** adicional este turno.

"Ilustración de un gran artista que me ha servido de inspiración". -Santiago Peniza.



ESP - EO: 123/307 A
Ilustración: Ismael Municio

JARO TCG © 2024 Santiago Peniza

A

Alternativa: La ilustración cambia (se sigue considerando una copia de la misma carta).

S

Secreta: La ilustración cambia y ocupa toda la carta (se sigue considerando una copia de la misma carta).

La comunidad

Jaro TCG® es un juego que hará que conozcas a un montón de gente en tu zona, intercambiando cartas, compartiendo estrategias y jugando descubrirás el potencial que tiene el juego para generar una gran comunidad. Además puedes llevar la experiencia a las redes sociales.

Así que no lo dudes, sube tus combos y jugadas ¡recuerda usar siempre #JARO #JAROTCG como hashtag!



Gracias por jugar Jaro TCG®, espero que lo disfrutes y te lleves gratas experiencias descubriendo todas las posibilidades que tiene.
¡Suerte en tu búsqueda!

-Santiago Peniza

Glosario de requisitos de efectos

Activo: El personaje u objeto deberá estar activo.

Aprender: Elimina la cantidad indicada de contadores de sabiduría en tu lado del campo. Solo puedes realizar este requisito durante turno.

Asesinar: Cuando el personaje asesina a otro personaje (sin importar si sobrevive o no) indiferentemente si ataca o defiende.

Atrapar: Acción de atrapar una carta, se coloca boca abajo de la que ejecuta dicho efecto y solo puede regresar a su posición original si la carta que atrapa muere o su efecto es anulado.

Atacar: En el momento que esta carta ataca, el requisito se cumple y el efecto se realiza antes del cálculo de daño.

Como objeto: Si la carta se encuentra como objeto, se cumple este requisito.

Conclusión: Este requisito se cumple al finalizar tu turno (no del rival) y no se aplica si el turno acaba por el robo de un amuleto.

Descartar: Descarta la cantidad de cartas indicada en tu mano.

Destruir: Envía esta carta al pozo para cumplir este requisito.

Exclusivo: Dicho efecto no se puede sumar con otros de la misma carta (mismo número de colección).

Guardar: Envía a tu mochila la cantidad de cartas indicadas del mismo tipo que la carta que lanza el efecto.

Limitado: Este requisito hace que dicho efecto solo se ejecute una vez por turno, independientemente si es el turno propio o el del rival.

Muerte: Al morir, tanto si es por combate, dañado con efectos o destruido, se cumple este requisito.

Pagar: Paga con monedas la cantidad indicada.

Preparación: Este requisito se cumple en tu fase de preparación.

Preparación rival: Este requisito se cumple en la fase de preparación rival.

Presentar: En el momento que dicha carta entre en el campo de batalla, se cumple este requisito.

Primera acción: Este requisito se cumple si es la primera acción que ejecutas en la fase de acción de tu turno.

Reciclar: Cuando la carta es reciclada como moneda básica para colocar un objeto, se cumple este requisito.

Sacrificio: Infinge la cantidad indicada como daño a tu líder para aplicar este requisito.

Soledad: Cuando el personaje está solo en su lado del campo de batalla.

Tu turno: Este requisito se cumple durante tu turno.

Turno rival: Este requisito se cumple durante el turno de tu rival.

Único: Este requisito hace que el efecto ejecutado sólo se pueda realizar una vez durante toda la partida (sin importar las copias de la carta).

Utilizar: Acción que se cumple colocando al personaje en exhausto. Puede utilizarse durante el turno del rival.

Venganza: Se cumple cuando otro personaje que controlas muere.

Glosario de efectos de combate

Adrenalina: Este personaje puede atacar el turno que se presenta o coloca.

Agilidad: El personaje puede atacar el turno que se presenta o coloca, pero nunca a un líder.

Cólera: El personaje ataca normalmente, luego, puede atacar una vez más pero sólo a personajes.

Elusión: El personaje no podrá ser objetivo de ataques normales mientras exista otro personaje del mismo tipo en tu lado del campo.

Frenesí: Tras el cálculo de daño en un combate, el daño excedido de la salud del objetivo es aplicado al líder rival. Ej: Un guerrero de 6 de daño con frenesí, ataca a otro con 4 de salud, esos 2 puntos extra de daño se aplican al comandante rival. El daño se considera especial al no ser un ataque directo por lo que no se aplican efectos como mitigar.

Instruir: Otorga el efecto indicado a otro personaje del mismo tipo.

Letalidad: El personaje que reciba daño por un personaje con letalidad, muere luego del cálculo de daño.

Mitigar: Absorbe daño directo de un ataque en la cantidad indicada.

Protección: Los enemigos deberán atacar primero a los personajes activos con protección.

Punto débil: Envía la carta al pozo si recibe exactamente la cantidad de daño indicada en el efecto. No se considera asesinada para otros efectos, aunque se haya destruido por combate.

Reciclar: Cuando utilizas dicha carta para colocar un objeto.

Recuperación: Si este personaje bloquea y sobrevive al recibir ataques, se activa inmediatamente.

Sed de sangre: Puede atacar a cualquier objetivo herido (líderes inclusive) ignorando efectos que condicionan los objetivos (Ej: Protección). Esto no quiere decir que ataca inmediatamente.

Glosario

Activo/a: Posición activa de una carta (ver pág 18).

Amuleto: Objetivo para ganar, el primer jugador en reunir 4, gana.

Amuleto falso: Artilugio defensivo, sirven para mezclarlos con tus amuletos y, con algo de suerte, tu rival los descubra protegiendo así tus amuletos originales.

Armadura: Toda cantidad de salud que excede la salud base de un personaje es considerada armadura.

Buscar: Acción de buscar en tu mochila. Siempre que se busca algo, se revela al rival y luego se mezcla la mochila.

Colocar: Jugar un personaje de forma especial, sin pagar su coste.

Campo de batalla: La mesa de juego.

Combate: Cuando dos personajes se enfrentan y luchan.

Contadores de sabiduría: Los contadores que generan las cartas de tipo táctico, se deben eliminar para aplicar efectos de aprendizaje.

Coste: La cantidad de monedas que deberás pagar para jugar la carta. En el caso de objetos, la cantidad de monedas básicas activas que deberás regresar a tu mano para jugarlos.

Cura: Acción de revitalizar un personaje o líder.

Daño letal: Cuando el daño que recibe el objetivo lo mata o debilita en el caso de líderes.

Debilitar: Cuando la salud de un líder llega a 0 se debilita, con lo que el rival podrá robar uno de sus amuletos finalizando su turno, el líder debilitado tras el robo, recupera su salud al completo.

Descartar: Descarta cartas de tu mano al pozo a elección, existen efectos que obligan a descartar al azar.

Evento: Tipo de carta especial que hace un efecto de manera inmediata.

Iniciativa: El turno del jugador activo, posee la iniciativa.

Exhausto/a: Posición exhausta de una carta (ver pág 18).

Líder: Carta especial que te representa en el juego.

Mochila: Tu mazo.

Monedas: Unidad de cambio para pagar los personajes, eventos, recursos y todo efecto que indique pagar.

Moneda básica: Las cartas de tu mano podrás convertirlas en monedas básicas colocándolas giradas, al utilizarlas, cada moneda básica generará 1 moneda.

Personaje: Luchan por tí y te defienden permaneciendo en el campo hasta morir.

Refrescar: Cambiar cartas de tu mano enviándolas a la parte inferior de tu mochila y robando de la parte superior la misma cantidad.

Revelar: Acción de mostrar una o más cartas al rival.

Robar amuleto: Acción de generar un amuleto en tu lado del campo y restar uno a tu oponente.

Robar cartas: Tomar cartas de la parte superior de tu mochila.

Salud: Cantidad de daño que puede recibir un personaje o líder antes de morir.

Tipo: Los distintos colores que componen las clases, Guerrero, Táctico, Engaño, Guardián, Bestia y Versátil.

El cómic

No te pierdas esta aventura, Jaro es un cómic repleto de misterio y acción en este fascinante mundo por descubrir. Cada carta de la colección nace directamente del cómic, así que verás cobrar vida a cada uno de los personajes y verás que sus efectos se relacionan directamente con sus personalidades y características ¡verás incluso a los objetos!

Jaro es un joven con un pasado bastante conflictivo naciendo en una guerra que ocasionaron unos misteriosos amuletos.

Dichos amuletos se encuentran en paradero desconocido menos uno, el cual posee el mismísimo Jaro. Su misión es encontrar los restantes sea como sea para averiguar el misterio que encierran y acabar con una inminente guerra, ya que se vive un período de paz muy frágil, las personas más peligrosas y poderosas también los buscan.

Lee Jaro totalmente gratis y participa en la web comentando cada capítulo así como compartiéndolo con tus amigos y familiares.



Créditos

Soy Santiago Peniza, autor del cómic Jaro© y Jaro TCG©. Gracias por tu interés en este juego, creado con pasión y cariño. Sinceramente, llevar al juego a las criaturas y habitantes de Jaro ha sido una de las experiencias más complejas y difíciles de mi carrera, pero ahora viendo la trayectoria, ha valido la pena.

Además, he de agradecer a la gente que me ha apoyado en este proyecto que no son pocos y un hueco honorífico a los artistas que han volcado su talento en cartas variopintas y hermosas:

Federico Gioia Hizo una o dos cartas(*), autor de RD Hunters.

Eduardo Fontecha: Un estilo increíble, además es la voz del trailer y el tutorial.

JeviDraw: No se por que lo nombro si sus cartas son una mierda, se nota la desgana y lo mal que quedan (**).

Ismael Municio: Bueno, un titán que siempre ha sido y será referente artístico, un grande.

Miyu Castbel: El estilo de Miyu y sus ganas de participar, acabaron en el juego con cartas preciosas.

Wilmer Joel Echavez: Apunta fuerte, espero para la expansión ver más cartas de este genio.

Ariadna Gosp Morell: Participante del primer torneo de presentación de Jaro, cuando me enteré de su arte y estilo le pedí una carta y no será la última, no acepto un no por respuesta.

(*) Es irónico, colaboró en casi la mitad.

(**) Lo que has leído, pues lo opuesto.

Mención honorífica a **Daniel Ribelles** que me empujó a darle con todo, invirtió y confió desde el minuto uno, además de aguantarme a diario hablando del juego, mecánicas, ilustraciones... Gracias.

No puedo meter a más gente, si no te menciono será por algo, va por **Adry, Diego, Rafa (Gruno), Andre, Nico, Canario, Fran, Quim, Lola, Mamá...** calladitos.

Notas



¡Bienvenidos buscadores!

La guerra por los amuletos va a comenzar.

Elige un líder que se adapte a tu estrategia, construye tu mazo totalmente personalizado para arrasar en el campo de batalla en este juego de cartas 1 vs 1 .

El primer jugador en reunir cuatro amuletos, gana la partida, así que no te confíes, todo puede pasar hasta que esto suceda.

Jaro el juego de cartas colecciónables está basado en el cómic Jaro. Descubre este universo y lee el cómic totalmente gratis en la web y visita la academia para potenciar tus conocimientos.

Edad 12 +