



Combina tus cartas para crear un DataMorph® que te proteja y ataque a la vez.

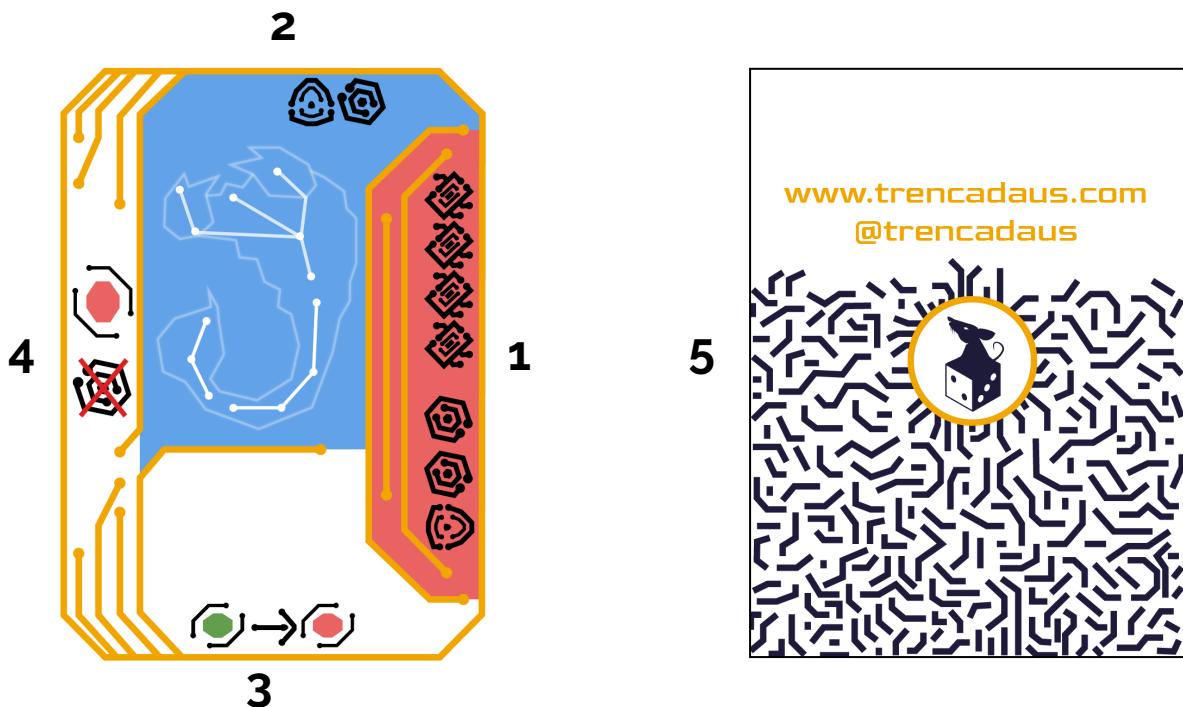
**Objetivo:**

Crear un DataMorph® que tenga más potencia que el de tu rival para poder acceder a su base de datos y robarle información (intercambiando las cartas que el ganador escoja).

**Como se juega:**

Cada jugador posee siempre 5 cartas de DataMorph®, ni más ni menos. Cada carta puede ser jugada usando uno de sus 5 elementos cada vez.

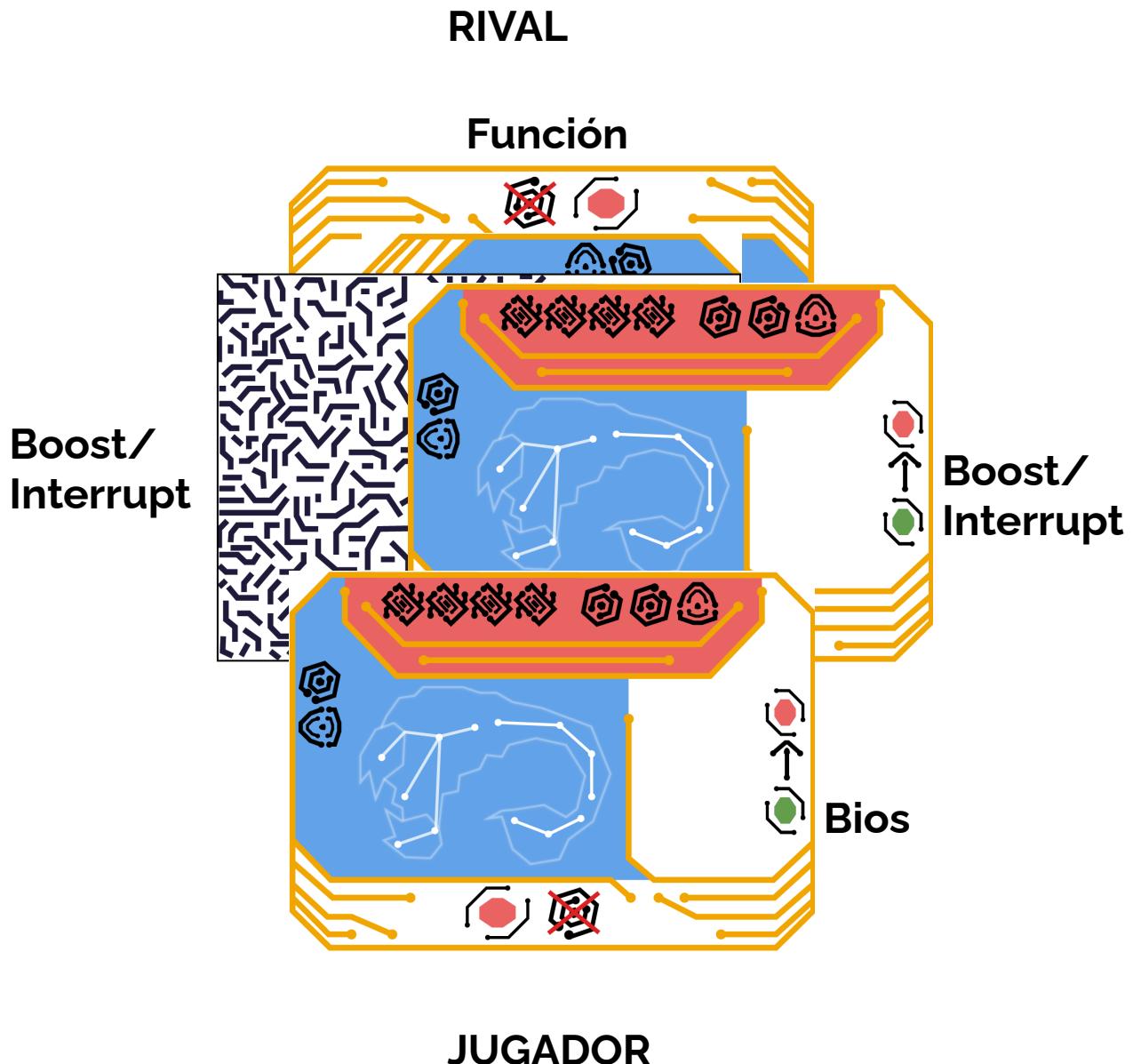
Los elementos de las cartas son:



1. **Bios:** o la configuración base de tu DataMorph®: esta parte indica la cantidad de memoria con la que cuenta tu DataMorph® para formarse. También incluye su configuración básica de ataque  y defensa . Sólo se puede jugar 1 por DataMorph®.
2. **Programa:** el tipo de DataMorph que vas a usar. Suelen tener iconos de ataque y/o defensa, y algunos incluso pueden llegar a ampliar la memoria de tu DataMorph®. Sólo se puede jugar 1 por DataMorph®.
3. **Boost:** mejoras para tu DataMorph® que le darán más ataque, defensa o incluso le darán capacidades espaciales para dar la vuelta a la partida. Se pueden jugar un máximo de 2 por DataMorph®: uno a cada lado de la carta de programa.
4. **Función:** da **beneficios** para programas afines o **debilidades** para programas que sean vulnerables.

5. Interrupción: jugar una carta boca abajo en la posición de Boost o Función, permite anular esa parte del DataMorph® de tu rival. Se pueden jugar un máximo de 3.

Cómo de juegan las cartas:



#### Secuencia de juego:

Un juego de DataMorphs® se juega en un máximo de 3 rondas.

En cada ronda:

1. Cada jugador escoge su **Bios** y la coloca enfrente suyo bocaabajo. Le dan la vuelta y...
2. La Bios con más **memoria** tiene la iniciativa (ver **Iniciativa** más abajo).
3. Los jugadores van bajando una carta cada vez, alternándose, hasta que se han quedado sin memoria o sin cartas para jugar. Si uno de los jugadores sigue pudiendo jugar cartas, puede hacerlo.
4. Una vez jugadas todas las cartas o consumida toda la memoria, los jugadores suman sus iconos de ataque y sus iconos de defensa. Los iconos de defensa anulan los de ataque del rival.
5. El DataMorph® que consiga inflingir más puntos de ataque a su rival (teniendo en cuenta habilidades especiales que afecten al programa contrario, etc.) gana la ronda.

6. El jugador que ha ganado la ronda decide qué carta de ambos jugadores (que se haya jugado esta ronda) se queda fuera de la siguiente ronda. No puede mirar las cartas de su rival, más allá de lo que muestran en ese momento.
7. Se recogen el resto de cartas y se vuelve a empezar (esta vez con 1 carta menos).
8. En caso de empate: cada jugador escoge cuál de sus cartas se queda fuera para la siguiente.

### Ganador:

Gana el juego el primer jugador en ganar 2 rondas de las 3.

En caso de **empate** de cualquier ronda, se juega una ronda más y quién la gane será el ganador del juego. Si se empatan las 3 rondas, ambos DataMorphs son igual de buenos y no hay ganador.

**El ganador de una partida de DataMorph® escoge que carta de su rival se queda y cual de las suyas le da. SIEMPRE DEBEN QUEDAR AMBOS JUGADORES CON 5 CARTAS.**

### Coste de las cartas:

Para poder jugar una carta de cualquier tipo hay que tener memoria suficiente.

Cada programa, Boost o Función tiene un coste concreto:

El coste de un programa o Boost es igual a la suma total de sus iconos de ataque y defensa. El resto de iconos no cuentan.

Los Boosts con habilidad de cambio (ya sea de color o de ícono) sólo cuestan 1 memoria.

Las Funciones siempre cuestan 1 memoria.

**No se pueden jugar cartas cuyo coste sumado a las anteriores supere la memoria total del DataMorph®.**

### Iniciativa:

Después de revelar ambas Bios, el jugador con más memoria decide el orden en que se jugará el programa.

En caso de empate, ambos jugadores escogen un programa, lo juegan bocabajo y lo revelan a la vez.

Después de jugar cada carta se recalcula la memoria que le queda a cada jugador. El jugador con más memoria decidirá el orden en que se juega la siguiente carta y así sucesivamente.

### Leyenda de iconos:

 **Memoria:** cada ícono de estos indica una unidad de memoria. Si aparecen en un Programa o Boost, suman esa cantidad de memoria a partir de ese momento.

 **Ataque:** cada ícono de estos será un punto de ataque contra el rival. Quien reciba más de estos pierde la ronda.

 **Defensa:** cada ícono de estos anula un ícono de ataque del enemigo.

 **Memoria extra + Boost extra:** te da 1 memoria extra y te permite jugar otro Boost debajo de este.

 **Cambia iconos:** cambia todos los íconos (da igual el momento en que se jueguen) de un tipo a otro.

 **Intercambio de iconos:** los íconos de ataque pasan a ser de defensa y viceversa.

 **Cambio de color:** cambia el color indicado de todas las partes que estén en uso de un DataMorph® al otro color.

 **Sumando de color:** suma uno de los íconos indicados por cada parte que esté en uso del DataMorph® de ese color.

 **Anulación de iconos:** anula uno de los íconos indicados del rival por cada parte que esté en uso del DataMorph® de ese color.



**Anulación de color:** anula ese color de las partes en uso del DataMorph® del rival.



**Anulación memoria:** anula una memoria del rival.