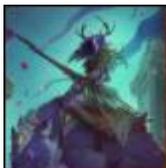


GUIA PARA PRINCIPIANTES



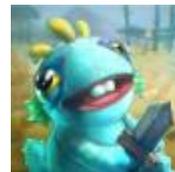
Creada por jugadores para
jugadores



Lunatar



Sinplata



Trululu

Contenido

GUÍA PARA NOVATOS EN HEARTHSTONE	7
INFORMACIÓN BÁSICA	8
¿Qué es HearthStone?	8
¿Qué es la Salud/Vida?	8
¿Qué son los Cristales de Maná?.....	8
¿Qué es la Armadura?	9
¿Qué es el modo clasificado?.....	9
¿Qué es el modo Salvaje?.....	9
¿Qué es el modo Estándar?	9
¿Qué es la Arena?.....	10
¿Qué es la Pelea en la Taberna?	10
¿Qué es la Taberna heroica?.....	10
¿Cuánto dura la pelea en la Taberna?.....	10
¿Qué son las Aventuras?	11
¿Qué es el modo Heroico de las Aventuras?	11
¿Qué son los Desafíos de Clase?	11
CARTAS	12
¿Cuáles son los tipos de cartas?.....	12
Esbirros:.....	12
Hechizos:	12
Secretos:.....	12
Armas:	12
Misión:.....	12
¿Qué son los mazos?.....	12
¿Qué son los sobres?.....	13
¿Qué son las Misiones Diarias?	13
¿Cuántas cartas tiene un mazo de HearthStone?.....	13
¿Con cuántas cartas comienzo la partida?.....	14
¿Cuántas cartas puedo tener en la mano?	14
¿Cuántas cartas tomo de mazo por turno?.....	14
¿Cuántos esbirros puedo tener en el tablero de juego?.....	14

¿Qué es el Polvo Arcano?.....	14
¿Cómo se crea (Craftea) una carta?.....	14
¿Qué valor tienen las cartas en Polvo Arcano?.....	15
Cartas Comunes (blancas):.....	15
Cartas Raras (azules)	15
Cartas Épicas (violeta):.....	15
Cartas Legendarias (naranja):.....	15
Cartas Doradas Comunes	15
Cartas Doradas Raras:	15
Cartas Doradas Épicas:.....	15
Cartas Doradas Legendarias:.....	15
¿Cómo se determina la rareza de una carta?	15
¿Qué son las cartas Doradas?	16
¿Qué son las cartas tri clase?	16
¿Qué son los Dorsos de cartas?	16
¿QUÉ SIGNIFICA?.....	17
¿Qué significa "Adaptar" en las cartas?	17
¿Qué significa "Cargar" en las cartas?.....	17
¿Qué significa "Combo" en las cartas?.....	17
¿Qué significa "Daño con hechizos" en las cartas?.....	17
¿Qué significa "Develar o descubrir" en las cartas?.....	17
¿Qué significa "Enfurecer" en las cartas?	18
¿Qué significa "Escudo Divino" en las cartas?	18
¿Qué significa "Estertor" en las cartas?	18
¿Qué significa "Grito de batalla" en las cartas?	18
¿Qué significa "Inspirar" en las cartas?.....	18
¿Qué significa "Provocar" en las cartas?.....	18
¿Qué significa "Sigilo" en las cartas?.....	19
¿Qué significa "Veneno" en las cartas?.....	19
¿Qué significa "Viento Furioso" en las cartas?	19
PREGUNTAS VARIADAS/MISCELANEA.....	20
¿Qué packs y aventuras son aceptados en el modo estándar?	20

¿Qué packs y aventuras NO son aceptados en el modo estándar?	20
¿Cómo solucionar el bug de las cartas con Cargar?	21
¿Puedo reclutar uno de mis correos para obtener el héroe Chaman Murloc?	21
¿Cómo puedo obtener al héroe Tyrande?	21
¿Cómo puedo obtener al héroe Khadgar?	21
¿Cómo puedo reportar a un jugador que me agrego para insultarme?	21
¿Puedo las cartas que uso en mi pc a mí a mi celular y viceversa?	21
¿Cómo funciona el emparejamiento?	22
¿Puedo pasar mis cartas a otra región de juego?	22
¿Qué es el salón de la fama?	22
¿Qué es la Tienda y que puedo comprar?	22
¿Necesito pagar algo en HearthStone?	22
¿Algún día volverán a colocar la recompensa del Viejo Ojosombrío y el Loro del Capital?	22
¿Cómo compro una Aventura?	23
¿Qué es la Curva de Maná?	23
¿Cuánto oro puedo ganar al día?	23
¿Qué es el meta?	23
¿Existe el empate en HearthStone?	23
¿Qué es la Fatiga?	24
¿Qué Estertor se activa primero?	24
¿Quién es Ben Brode?	24
TIPOS DE MAZOS	25
Mazos Aggro	25
Mazos Bestias	25
Mazos Control	25
Mazos C'thun	25
Mazos Dragones	26
Mazos Handlock	26
Mazos de Jade	26
Mazos Kazakus's y Reno Jackson	26
Mazos Mechas	26
Mazos Midrange	27

Mazos Mill	27
Mazos Miracle	27
Mazos Misión	27
Mazos Murlocs	28
Mazos N'zoth.....	28
Mazos Piratas	28
Mazos Ramp.....	28
Mazos de Rol	28
Mazos Secretos	28
Mazos Tempo	29
Mazos Tokens.....	29
Mazos Zoo	29
GLOSARIO DE TÉRMINOS	30
Bluff:	30
Burst:	30
Coaching:.....	30
Control de mesa:	30
Counter:.....	30
Drop:.....	30
Early Game:	30
Late Game:	30
Matchmaking:	30
Meta-Game:	31
Mid Game:.....	31
Misletlah:.....	31
Misplay:	31
Mulligan:.....	31
Nerf:	31
Netdecking:	31
Removal:.....	31
Sinergia:.....	31
Tier:	32

Token:.....	32
Top Deck:.....	32
Trade:	32
Value:	32
ABREVIACIONES	33
LOGROS	36
LOGROS DESCARTADOS	39

GUÍA PARA NOVATOS EN HEARTHSTONE

Si eres nuevo en HearthStone, o no tienes mucho conocimiento, esta es una oportunidad para aprender un poco más de este maravilloso juego.

Ésta guía está creada por jugadores para los jugadores. Agradecimiento especial a Lunatar, Sinplata y Trululu por la ayuda en editar esta guía

Si tenés alguna duda que no esté resuelta en esta guía, por favor, indicarla al final de la misma, para contestarte de la forma más adecuada y agregar la nueva información si hace falta.

INFORMACIÓN BÁSICA

¿Qué es HearthStone?

Es un juego Free To Play de estrategia con cartas coleccionables en línea, desarrollado por Blizzard. Muy ligado a los héroes y personajes de Warcraft y World of Warcraft.

¿Qué es la Salud/Vida?

Cada héroe comienza la partida con 30 puntos de vida, a medida que recibes daños de esbirros o hechizos ese número va decreciendo, al llegar a 0 el héroe es derrotado.

También existen cartas que establecen directamente la salud del héroe en 8, 15 o 40 puntos, otras previenen la muerte de un héroe durante un turno y muchas otras restituyen una cantidad de salud.

¿Qué son los Cristales de Maná?

Los cristales de maná son el recurso fundamental del juego, son como el dinero que te permite pagar el coste de jugar una carta.

Ambos jugadores poseen un pozo de mana (Iniciando el turno 1 con 1 cristal de maná), este pozo va aumentando la cantidad de cristales que tenemos a disposición en cada turno. Siendo que en el turno 2 tendremos 2 cristales de maná disponibles y así sucesivamente hasta un máximo de 10.

También existen cartas que pueden otorgar cristales de mana extra en un turno o comenzar con más cristales de maná el turno siguiente, así como también perder cristales de mana o bloquear su uso por un turno.

¿Qué es la Armadura?

Algunos héroes como el guerrero pueden ganar armadura, la armadura son puntos de vida extra con la características que pueden ser incrementados de manera infinita a diferencia de la vida que no puede sobrepasar los 30 puntos.

Para infligir daño en la vida de un héroe con armadura primero es necesario gastar todos sus puntos de armadura. Todo daño que el héroe reciba irá gastando estos puntos como si fuera la vida, cuando ya no tenga más armadura el daño se descontará de su vida.

¿Qué es el modo clasificado?

Este es el modo de juego más usado, en este modo existen 25 rangos y por sobre estos el rango leyenda. Durante cada temporada (Cada inicio de mes) se te asigna un rango en base al desempeño que tuviste la temporada anterior. El peor rango es el 25 y con cada victoria te vas acercando al rango 1, luego puedes continuar hasta el rango leyenda. Si llegas a leyenda al menos una vez, se te entregará un dorso conmemorativo de rango leyenda al final de la temporada.

Además cada 5 niveles (20, 15,10 y 5) encontramos un piso de seguridad que una vez pasada impedirá que por más derrotas que tengas retrocedas a más de ese rango.

¿Qué es el modo Salvaje?

El modo salvaje te permite usar, todas las cartas existentes en el juego. Incluidas aquellas pertenecientes a pack y aventuras que de cierta manera están fuera de la escena competitiva.

¿Qué es el modo Estándar?

En el modo estándar, sólo puedes usar las cartas más nuevas cuya fecha de lanzamiento están dentro del año pasado hasta la fecha (Año de HearthStone), independientemente de que sean de aventura o pack.

¿Qué es la Arena?

La arena es un modo de juego muy particular, debes pagar 150 de oro para poder ingresar, una vez ingreses se te dará a elegir de entre 3 héroes pre seleccionados de manera aleatoria, una vez selecciones a tu héroe de preferencia se te irán mostrando 3 cartas por vez, de estas 3 cartas podrás ir eligiendo las que quieres para armar tu mazo.

La arena ofrece grandes recompensas, pero debes ganar más de una partida para obtener las mejores. De acuerdo a la cantidad de victorias que puedas lograr (Hasta un máximo de 12 victorias) con ese mazo que ya armaste se te entregará un premio mejor o peor. Si perdiste una partida no te preocupes la arena te permite un máximo de hasta 3 derrotas, después de esto se te entregará tu premio y deberás volver a pagar y repetir el proceso de creación de mazo si quieres jugar en la arena.

¿Qué es la Pelea en la Taberna?

En este modo de juego podrás enfrentar a otros jugadores cada semana con una temática distinta, en ocasiones te darán mazos pre armados y en otras tendrás que crearlo. Con la primera victoria de cada Pelea en Taberna obtendrás un sobre del set “Clásico”, en este modo también puedes completar tus misiones.

¿Qué es la Taberna heroica?

Es un tipo especial de taberna, cada entrada te cuesta 1.000 de oro y te entrega recompensas de acuerdo a tu cantidad de victorias (Máximo 12 victorias), sin embargo si pierdes 3 veces se te entregará un premio de acuerdo a tu número de victorias y deberás volver a pagar 1.000 oros si quieres jugar.

¿Cuánto dura la pelea en la Taberna?

La pelea en la taberna dura exactamente 5 días, después hay 2 días en los que no se puede jugar a la taberna (Descanso) y luego comienza la nueva pelea en la taberna.

¿Qué son las Aventuras?

Entre las expansiones de cartas, suelen venir las aventuras. En estas deberás pagar 700 de oro para ir desbloqueando secciones de la aventura en la cual enfrentarás poderosos enemigos controlados por la IA y que presentan distintas mecánicas, todo esto con el mazo de tu preferencia. Si logras derrotar a estos enemigos se te irá recompensando con cartas de distinta rareza, y los últimos jefes de cada sección te darán una carta de nivel legendaria.

¿Qué es el modo Heroico de las Aventuras?

Tras derrotar a los enemigos en una sección podrás enfrentarlos de nuevo en su modo heroico en el cual serán mucho más difíciles de derrotar. Si logras derrotarlos a todos en su modo heroico, no te recompensará con más cartas pero sí con un bonito dorso con una temática a la aventura.

¿Qué son los Desafíos de Clase?

Cada vez que derrotes a una sección completa de enemigos en una aventura, desbloquearán un desafío de clase. En el desafío de clase podrás ir enfrentado a los enemigos de la aventura, sin embargo te darán un héroe y un mazo preseleccionado. Así mismo si logras derrotarlos se te recompensará con cartas adicionales pero ninguna de nivel legendaria.

CARTAS

¿Cuáles son los tipos de cartas?

HearthStone cuenta actualmente con 5 tipos de cartas:

Esbirros: Son criaturas y personajes, que tienen un valor de ataque, un valor de vida y un coste en cristales de maná. Con los mismos puedes atacar a otros esbirros, atacar directamente a tu enemigo o protegerse de sus ataques.

Hechizos: Los hechizos son muy variados en HearthStone algunos te proporcionan protección, recuperan tu vida o infligen daño.

Secretos: Los secretos son trampas, son hechizos (Muy variados) que se activan durante el turno de tu rival cuando el mismo realiza una acción específica.

Armas: Las armas son eso, armas que poseen un ataque y durabilidad (Las veces que puedes usarla). La peculiaridad de usar armas es que si la usa en contra de un esbirro puedes recibir daño equivalente al ataque del esbirro.

Misión: Las misiones son tareas que debes realizar en una partida a fin de obtener un recompensa en la misma partida. Misiones como la del sacerdote en la que debes invocar 7 esbirros con la característica de “Último Aliento” te permitirá establecer tu salud en 40 puntos, cada héroe tiene una misión propia con un efecto distinto.

¿Qué son los mazos?

Los mazos son las combinaciones de cartas (30) que pueden tener diferentes enfoques de acuerdo a su composición y las cartas que usa, algunos de estos están orientados a infligir daño directo al enemigo, mantener un control de la mesa, entre otros.

En los mazos no puedes llevar más de dos cartas iguales a excepción de las legendarias en las que solo puede ser una por tipo.

¿Qué son los sobres?

Los sobres son la principal manera de conseguir cartas, pueden ser compradas por 100 de oro cada uno o por dinero real en grandes cantidades. Además puedes ganar algunos completando ciertas misiones y uno por semana en la pelea de la Taberna.

Cada sobre te dará 5 cartas aleatorias, siendo por lo menos una de estas de nivel raro o mejor. Los sobres pueden ser del clásico o de alguna expansión.

¿Qué son las Misiones Diarias?

Cada día se te entregará una misión que cumplir (Jugando contra otros jugadores en cualquier modo), como pueden ser ganar 3 partidas con Druida o jugar 30 cartas de piratas, estas misiones serán tu principal fuente de ingreso en oro.

Podrás tener activas hasta 3 misiones al mismo tiempo y diariamente se te dará la oportunidad de cambiar una misión por otra nueva de manera aleatoria. La mayoría de la misiones pueden ser completadas contra amigos a excepción de las que otorgan 80 de oro como recompensa.

¿Cuántas cartas tiene un mazo de HearthStone?

Cada mazo de HearthStone tiene 30 cartas, con algunas excepciones como el **Príncipe Malchezaar** el cual agrega 5 cartas adicionales a tu mazo al comienzo de la partida o el **Ídolo de Jade** que te permite generar la misma carta y meterla a tu mazo casi de manera infinita

¿Con cuántas cartas comienzo la partida?

Al principio del juego se te permite tener 3 o 4 cartas de tu mazo en tu mano (Dependiendo si juegas primero que tu oponente o no) y el resto queda en tu mazo.

¿Cuántas cartas puedo tener en la mano?

Se permite un número máximo de 10, después de este número toda carta que robes de tu mazo se quema y desaparece.

¿Cuántas cartas tomo de mazo por turno?

Durante cada turno robas una carta de tu mazo y la colocas en tu mano (Existen cartas que te permiten robar más cartas de tu mazo).

¿Cuántos esbirros puedo tener en el tablero de juego?

Se te permite hasta un máximo de 7 esbirros al mismo tiempo.

¿Qué es el Polvo Arcano?

El polvo arcano es como un material de construcción, todas las cartas de HearthStone poseen un valor de polvo arcano (Varía de acuerdo a la rareza de la carta). Si tienes más de 2 copias de una misma carta en tu colección, puedes desencantar esa carta sobrante y obtener una cantidad de polvo arcano. Así mismo con este polvo arcano puedes crear cartas que no tengas en tu colección.

¿Cómo se crea (Craftea) una carta?

Para crear una carta debe dirigirte a tu colección desde el menú principal del juego, luego presiona “Modo de Creación”, puedes usar el filtro para buscar la cartas que quieres crear por su nombre, rareza, tipo entre otras características.

Si ya ubicaste la carta le das clic y verás el costo que tiene crearla en polvos arcanos así como el polvo que obtienes si la desencantas. Solo das clic en crear y se te descontará el polvo arcano, con esto ya la puedes ubicar en tu colección.

¿Qué valor tienen las cartas en Polvo Arcano?

Cartas Comunes (blancas): Recibes 5 de Polvo Arcano por desencantarlas / Se crean por 40 de Polvo Arcano.

Cartas Raras (azules): Recibes 20 de Polvo Arcano por desencantarlas / Se crean por 100 de Polvo Arcano.

Cartas Épicas (violeta): Recibes 100 de Polvo Arcano por desencantarlas / Se crean por 400 de Polvo Arcano.

Cartas Legendarias (naranja): Recibes 400 de Polvo Arcano por desencantarlas / Se crean por 1600 de Polvo Arcano.

Cartas Doradas Comunes: Recibes 50 de Polvo Arcano por desencantarlas / Se crean por 400 de Polvo Arcano.

Cartas Doradas Raras: Recibes 100 de Polvo Arcano por desencantarlas / Se crean por 800 de Polvo Arcano.

Cartas Doradas Épicas: Recibes 400 de Polvo Arcano por desencantarlas / Se crean por 1600 de Polvo Arcano.

Cartas Doradas Legendarias: Recibes 1600 de Polvo Arcano por desencantarlas / Se crean por 3200 de Polvo Arcano.

¿Cómo se determina la rareza de una carta?

La rareza depende del color de la gema central de la carta.

Común: Gris

Rara: Azul

Épica: Morada

Legendaria: Naranja

¿Qué son las cartas Doradas?

Son cartas que estéticamente lucen un color dorado y una animación. Pueden salir en sobres (Algunas se ganan tras subir de nivel a un héroe) y dan mas polvo que una normal al ser desencantadas, también requieren más polvo para ser creadas.

¿Qué son las cartas tri clase?

Son cartas como cualquier otra con la limitante de que pueden ser usadas únicamente por 3 tipos de héroes específicos (Ejemplo: Carta exclusiva para Paladin, Guerrero y Cazador) y no por los 9 existente.

¿Qué son los Dorsos de cartas?

Los dorsos de cartas son la imagen que se muestra en la parte posterior de cada carta, existen muchos y muy diversos. Algunos se pueden comprar junto a retratos de héroes en la tienda, otros se ganan en la pelea de la taberna de la semana y los más comunes se ganan tras lograr llegar a nivel 20 o un mejor rank clasificado (En cualquier modo, Salvaje o Estándar), cada mes un nuevo dorso será lanzado junto a la temporada en cuestión.

¿QUÉ SIGNIFICA?

¿Qué significa "Adaptar" en las cartas?

Adaptar es una de las nuevas características que trajo la expansión Cráter de Un'Goro, los esbirros que se adaptan ganan una o más buffos (De entre tres como opción a elegir) como podría ser más vida, mas ataque, provocar, sigilo, entre otras.

¿Qué significa "Cargar" en las cartas?

Los esbirros con cargar, tienen una gran peculiaridad. A diferencia de un esbirro regular en el que debes esperar un turno luego de usarlo para atacar, los esbirros con cargar pueden atacar el mismo turno en que son bajados al tablero de juego.

¿Qué significa "Combo" en las cartas?

Las cartas con combo tienen peculiares efectos, para activar el combo de una carta debes jugar previamente una carta cualquiera. Es decir para activar el cómo de una carta, esa carta debe ser la segunda que juegues durante tu turno.

¿Qué significa "Daño con hechizos" en las cartas?

Estos esbirros, agregan un número determinado de daño adicional a los hechizos que uses. Si tienes un esbirro en el tablero de juego que otorga +1 Daños de hechizos significa que todos los hechizos (Que infligen daño) tendrán 1 punto más de daño.

¿Qué significa "Develar o descubrir" en las cartas?

Develar es una tirada al azar, con esta mecánica se te dara a elegir una carta entre tres para añadir directamente a tu mano, las demás son descartadas.

¿Qué significa "Enfurecer" en las cartas?

Los esbirros con enfurecer tienen un muy mal carácter, si son heridos por otro esbirro o hechizo y no son derrotados, es muy es posible que su ataque crezca en gran proporción.

¿Qué significa "Escudo Divino" en las cartas?

El esbirro que posee escudo divino puede atacar o ser atacado en una oportunidad sin recibir ninguna daño.

¿Qué significa "Estertor" en las cartas?

Estertor o último aliento, es la última acción que ejecuta un esbirro antes de morir. Cuando un esbirro con estertor muere en tu turno o en el turno del oponente realiza una determinada acción y luego desaparece.

¿Qué significa "Grito de batalla" en las cartas?

Los esbirros con grito de batalla, poseen efectos particulares, en muchas ocasiones de buff para otros esbirros, este efecto se activa al colocar la carta en el tablero de juego.

¿Qué significa "Inspirar" en las cartas?

Los esbirros con inspirar obtienen algún buff o realizan alguna acción cada vez que el jugador usa su poder de héroe.

¿Qué significa "Provocar" en las cartas?

Los esbirros con provocar, son tu mayor defensa. Son esbirros que obligatoriamente debes atacar y destruir antes de dirigir tu atención a la vida de tu oponente o a otros esbirros. La única manera de obviar tener que atacar a un enemigo con provocar es mediante el uso de hechizos.

¿Qué significa "Sigilo" en las cartas?

Los esbirros con sigilo se ocultan en una niebla, esta niebla los protege de casi todos los ataques enemigos. Hasta que los mismos son usados para atacar y salen de la niebla, en ese momento es posible atacarlos. Otra forma de atacarlos es usar hechizos que causan daño en área, esto afecta a dichos esbirros sin importar que estén en sigilo aunque no los saca del sigilo.

¿Qué significa "Veneno" en las cartas?

Los esbirros con Veneno tiene la peculiaridad de eliminar a cualquier otro esbirro que sea dañado por este, sin importar que tan fuerte sea o cuánta vida tenga.

¿Qué significa "Viento Furioso" en las cartas?

Los esbirros que poseen este atributo pueden atacar dos veces en un turno, a distintos o al mismo objetivo.

PREGUNTAS VARIADAS/MISCELANEA

¿Qué packs y aventuras son aceptados en el modo estándar?

En el modo estándar serán aceptados **siempre**, las cartas de los sets básico y clásico. Además, a éstas, se sumarán las cartas de expansiones y aventuras del año en curso y del año anterior. Hay que recordar que el año de HS inicia siempre con la primera expansión de cada año.

Sets aceptados a Junio de 2017:

Básico

Clásico

Susurro de los Dioses Antiguos (Expansión)

Una Noche en Karazhan (Aventura)

Los Callejones de Gadgetzan (Expansión)

Viaje a Un'Goro (Aventura)

Esto varía al pasar del tiempo y la salida de nuevos pack y aventuras.

¿Qué packs y aventuras NO son aceptados en el modo estándar?

Sets no aceptados a Junio de 2017:

La Maldición de Naxxramas (Aventura)

Goblins vs. Gnomes (Expansión)

Montaña de Roca Negra (Aventura)

El Gran Torneo (Expansión)

Liga de Expedicionarios (Aventura)

Esto varía con el pasar del tiempo y la salida de nuevos pack y aventuras.

¿Cómo solucionar el bug de las cartas con Cargar?

De momento solo existe una manera de lidiar con este bug y es el tiempo. Una vez que bajes al tablero de juego una carta con cargar, deja que toda la animación (Que quede en el tablero de juego) pase antes de intentar seleccionarla. De esta forma es mucho menos probable que pierdas la oportunidad de usarla.

¿Puedo reclutar uno de mis correos para obtener el héroe Chaman Murloc?

Si es completamente posible y la manera más sencilla.

¿Cómo puedo obtener al héroe Tyrande?

Esta fue una promoción que ya no está vigente, en la que gracias a activar el prime en Twitch recibías un código para usar esta héroe. Dicha promoción no fue válida oficialmente para Latino América. Algunas personas lograron conseguirla gracias a terceros.

¿Cómo puedo obtener al héroe Khadgar?

Con la compra del DVD o Blue Ray de la película Warcraft: El encuentro de dos mundos recibirás un código válido para obtener a este héroe.

¿Cómo puedo reportar a un jugador que me agrego para insultarme?

Es lamentable que esto ocurra, pero de momento lo mejor que puedes hacer es ignorarlo por completo y borrarlos. Ya que no existe manera de reportarlo por dicha acción.

¿Puedo las cartas que uso en mi pc a mí a mi celular y viceversa?

Si, mientras estés jugando con la misma cuenta y región.

¿Cómo funciona el emparejamiento?

En HearthStone funciona enfrentando a las persona en un mismo rango o rango similar (Un nivel más o un nivel menos). Sin importar sus cartas, mazos, o el tiempo que llevan jugando.

¿Puedo pasar mis cartas a otra región de juego?

No, cada región está separada una de la otra. Por lo tanto las cartas que poseas en una región no se pueden transferir.

¿Qué es el salón de la fama?

Es una selección de cartas especiales que van pasando del formato Estándar al Salvaje.

¿Qué es la Tienda y que puedo comprar?

La tienda es la lugar donde por medio de oro podrás adquirir packs de cartas. Además de poder usar dinero real, para adquirir las aventuras, packs de cartas y nuevos retratos (Con Dorso incluido) para tu héroe favorito.

¿Necesito pagar algo en HearthStone?

A pesar de que en ocasiones hacer una inversión en dinero real puede resultar en una clara ventaja en el juego, HearthStone es un juego denominado Free To Play, que puedes jugar cuanto quieras sin la obligación de pagar nada. Aunque pagar pueda acortar considerablemente el tiempo requerido para lograr ciertas cosas, con tiempo y esfuerzo es igualmente posible.

¿Algún día volverán a colocar la recompensa del Viejo Ojosombrío y el Loro del Capital?

Esta oferta fue retirada hace mucho tiempo en el 2016 con la salida del formato Estándar. La única forma de obtenerlas es crearlas con polvo arcano.

¿Cómo compro una Aventura?

Cuando las aventuras pasaron a formato salvaje, fueron saliendo de la tienda. Por lo tanto si nunca compraste al menos la primera ala de una aventura no podrás comprar dicha aventura. Siendo que si quieres alguna carta que se gana en una aventura, tendrás que crearla con polvo arcano.

Si por el contrario tienes una de las alas compradas puedes seguir desbloqueando las demás alas con oro (700 de oro por allá) cuando tú quieras.

¿Qué es la Curva de Maná?

Algo muy importante en el juego, es tener cartas para jugar en cada turno y tener un control de la partida. Teniendo esto en cuenta debemos tener cartas de distintos costos para poder ir las jugando.

Si tienes muchas cartas de coste muy alto, es posible que no llegues a usarlas a tiempo antes de perder la partida. Por el contrario si tienes solo cartas de coste bajo, es fácil quedarse sin cartas para usar o tener cristales de mana sin poder darles uso.

¿Cuánto oro puedo ganar al día?

Puedes ganar un máximo de 100 de oro al día (Sin contar las misiones), para esto deberás ganar 30 partidas (Por cada 3 partida que ganes te darán 10 de oro) en cualquier modo de juego, siempre y cuando sea contra personas y no contra la IA.

¿Qué es el meta?

El meta, es la palabra que se usa en la comunidad de HearthStone para referirse a las estrategias y mazos que están siendo usadas en la temporada en cuestión.

¿Existe el empate en HearthStone?

Si y no. Oficialmente al terminar una partida no te muestra un empate y no hay estadísticas de tal. Pero es algo posible, si durante un turno un jugador inflige daño

suficiente tanto para derrotar a su oponente como para morir al mismo tiempo la partida se muestra como derrota (No es así). Puedes darte cuenta que no te cuenta como derrota porque no pierdes ninguna estrella si estás jugando en el modo clasificado y la racha de victorias tampoco se interrumpe.

¿Qué es la Fatiga?

Después de que has robado todas las cartas de tu mazo llegará el momento de fatiga. En el turno en que no tengas cartas que robar se te inflige daño directamente a tu salud por cada carta que no puedas robar, comenzando con 1 punto de daño y escala de 1 punto en punto 1 por cada carta que no puedas robar.

¿Qué Estertor se activa primero?

Si dos cartas con estertor se eliminan al mismo tiempo, la primera en ser jugada activará su estertor primero que la segunda.

¿Quién es Ben Brode?

Es un empleado de Blizzard, el director de juego de HearthStone. Básicamente el jefe.

TIPOS DE MAZOS

Mazos Aggro

La palabra aggro en los juegos de cartas significa agresivo, en HearthStone se clasifica como aggro a todos los mazos que buscan terminar la partida lo antes posible. Este tipo de mazos está orientado a infligir daño directo al héroe, utilizando esbirros y hechizos de bajo coste, en la mayoría de los casos es donde más se usan los esbirros que poseen cargar, así como hechizos de daño directo a la salud del oponente.

Mazos Bestias

Mazos de arquetipo que aprovechan la sinergia de las bestias, de este modo se buffan unas a otras y logran generar esbirros con mejores estadísticas para infligir daño rápido y directo.

Mazos Control

Mazos que aprovechan esbirros y hechizos con daño en área para mantener un control en la mesa, tener una ventaja de cartas y una presencia de esbirros mayor a la del oponente, buscando alargar la partida para poder beneficiarse de potentes esbirros y hechizos. El uso de hechizos y armas para eliminar esbirros enemigos es muy común, así como también el uso de esbirros con provocar además de hechizos y esbirros que restauren salud al héroe.

Mazos C'thun

Mazos de arquetipo que aprovechan diferentes esbirros para darle buff al corazón del deck, **C'thun**, otorgándole gran cantidad de vida y ataque y de esta manera al pasar el tiempo, puede infligir un gran daño al momento de jugar la carta gracias a su poderoso grito de batalla.

Mazos Dragones

Mazos de arquetipo que aprovechan la sinergia de los esbirros dragones, de este modo se buffan unos a otros y logran generar grandes combos para infligir daño rápido y directo.

Mazos Handlock

Existen esbirros que mejoran y cambian dependiendo de la cantidad de cartas que tengas en tu mano. Gracias a ellos es que esta estrategia generalmente usada en Brujo (Warlock), de ahí el nombre Hand = mano/lock por el brujo). Este tipo de mazos está orientado a robar gran cantidad de cartas a tu favor y usar este mismo número para bajar esbirros como los **Gigantes de Montaña** en turnos tempranos. Así como otras cartas que den buff por la cantidad de cartas que tengas en la mano, gracias a esto la estrategia asociada al control, puede emplear multitud de respuestas que permiten controlar el tablero de juego ya que el robo de cartas es constante, pero el riesgo también lo es.

Mazos de Jade

Mazos de arquetipo que aprovechan diferentes esbirros y hechizos que permite la invocación constante de **Golems de Jade** cada vez más fuertes.

Mazos Kazakus's y Reno Jackson

Este tipo de mazos se basan en aprovechar la ventaja de ciertas cartas de no llevar más de una copia por carta en el mazo, de esta forma las 30 cartas que posee el mazo son únicas y con esto aprovechan los gritos de batalla de los esbirros **Kazakus's** y **Reno Jackson**.

Mazos Mechas

Mazos de arquetipo que aprovechan la sinergia de los esbirros robots/mechas, de este modo se buffan unos a otros y logran generar grandes combos para infligir daño rápido y directo.

Mazos Midrange

Mazos que aprovechan una estrategia híbrida entre aggro y control, tomando los elementos más fuertes de ambas estrategias. Este tipo de mazos presenta un balance, son mazos que permiten mantener un control en la mesa en turnos bajos y al mismo tiempo infligir daño al enemigo constantemente, hasta que construyen situaciones favorables para ganar a mediano plazo. Sin embargo si se alarga mucho la partida pueden debilitarse frente a mazos control.

Mazos Mill

El nombre de este tipo de mazos proviene de una carta de Magic llamada Millstone (Rueda de Molino) que hacía que el jugador objetivo colocara las dos primeras cartas de su mazo en el cementerio. Este tipo de mazos está orientado en generar robo masivo de cartas en beneficio propio y al mismo tiempo hacer que el oponente pierda cartas o llevarlo hasta el momento de fatiga.

Mazos Miracle

Este tipo de mazos se basan en generar un gran combo. Usar hechizos para hacer daño, robar cartas y lograr combinar la sinergia de varias de estas cartas en un gran combo que inflige suficiente daño para lograr la victoria. Son mazos milagrosos porque de un momento a otro puede que tengas las cartas adecuadas para ese gran combo y lograr una victoria que parecía imposible. También combinan un gran motor de robo de cartas que permiten acelerar el milagro.

Mazos Misión

Son los mazos cuya función principal es desarrollar la **Misión** rápidamente y aprovechar su buff para obtener ventaja frente al oponente.

Mazos Murlocs

Mazos de arquetipo que aprovechan la sinergia de los esbirros murlocs, de este modo se buffan unos a otros y logran generar grandes combos para infligir daño rápido y directo.

Mazos N'zoth

Este tipo de mazos se basan en usar cartas con estertor y de esta forma darle mucho uso al grito de batalla de **N'zoth**.

Mazos Piratas

Mazos de arquetipo que aprovechan la sinergia de los esbirros piratas, de este modo se buffan unos a otros y logran generar grandes combos para infligir daño rápido y directo. Es usado generalmente en clases que permitan usar armas (Paladin, Cazador, Guerrero, Chamán Y Pícaro).

Mazos Ramp

Este tipo de mazos se basan en generar cristales de mana y poder usar cartas de alto coste en turnos tempranos, para así tener una ventaja temprana en el juego. Solo el Druida actualmente tiene los esbirros y hechizos exclusivos para lucir estas mecánicas.

Mazos de Rol

Este tipo de mazos se basan en crear mazos temáticos basados en el lore/historia, usando los nombres de las cartas y sus gráficos para representar una temática en particular. Como pueden ser mazos de No-muertos o Demonios. Por lo general no dan tan buenos resultados como otros tipos.

Mazos Secretos

Mazos de arquetipo que aprovechan diferentes secretos y esbirros que permiten usar los mismos secretos más fácilmente para generar una ventaja sobre el oponente.

Mazos Tempo

Se centra en jugar con el tiempo, cada turno vamos ganando nuevos cristales y después que terminamos de jugar a veces nos sobran cristales de maná que no llegamos a usar. Esto no pasa en los mazos tempo, o se busca que no suceda. Estas estrategias buscan siempre jugar algo en el turno, buscando jugar en “curva” que no es otra cosa sino jugar algo del mismo coste del turno, ejemplo turno 1 jugar algo de coste 1, turno 2 jugar algo de coste 2 y así sucesivamente. Este tipo de mazos también están orientados a jugar con los turnos de su oponente, las cartas que usa hacen que el oponente deba gastar recursos/turnos si es que no quiere terminar perdiendo la partida. Básicamente se enfocan en obligar al oponente a hacer malos intercambios, gastar sus recursos o impedir que pueda llevar a cabo sus estrategias en el tiempo y momento que desea.

Mazos Tokens

Este tipo de mazos también derivan de Magic. Un Token es un esbirro que no forma parte de los mazos de los jugadores, sino que es invocado mediante el efecto de un esbirro o hechizo. El ejemplo clásico es **Profesora Violeta**. Este tipo de mazos está orientado al uso de esbirros de bajo coste y también esbirros que generan otros esbirros, llenar la mesa rápidamente y darles diferentes buff.

Mazos Zoo

Comúnmente asociado a los mazos aggro ya que es un mazo agresivo. También llamados mazos flood, porque lo que buscan es llenar de esbirros rápidos la mesa y luego hacer sinergia con combos, gritos de batalla y hechizos para lograr el daño letal al héroe enemigo. Este tipo de mazos está orientado al uso de esbirros más que de hechizos, esbirros con cargar y grito de batalla son muy útiles para crear sinergias entre sí y general un buen daño directo.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Bluff: Consiste en engañar al rival mediante el jugar determinadas cartas para hacerlo predecir de manera errónea nuestra siguiente jugada.

Burst: Es el daño que un jugador puede infligir en un turno en concreto.

Coaching: Es la acción de enseñar a mejorar a una persona en alguna actividad, en este caso sobre el juego.

Control de mesa: Consiste en mantener una presencia de esbirros superior a la de tu oponente y mantener, y al mismo tiempo impedir que el adversario pueda usar esbirros propios.

Counter: Se refieren a cartas o arquetipos que contrarrestan a otros, es decir que son más útiles en contra de otras cartas o arquetipos.

Drop: Es un término que hace referencia a esbirros que comparten el mismo coste de maná, ejemplo “el **Triturador Pilotado** es uno de los mejores Drop-4”. Nuevamente es más un término no muy usado en el mundo del español.

Early Game: Hace referencia a los turnos iniciales de una partida.

Late Game: Hace referencia a los turnos tardíos de una partida.

Matchmaking: Es un término que se utiliza para determinar cómo los jugadores serán emparejados al momento de enfrentarse unos a otros.

Meta-Game: El meta o meta-game es un término muy gaming de juegos multijugadores, que busca resumir lo más usado por los jugadores, o lo más popular. En HearthStone aparte de eso hace referencia a los mejores decks de la temporada, también se hace referencia al grupo de estrategias más “top” del momento.

Mid Game: Hace referencia a los turnos medios de una partida.

Misletlah: Es un término que hace referencia a perder el ataque letal por una mala jugada.

Misplay: Es un término que hace referencia a una jugada errónea.

Mulligan: Se define como la fase inicial de la partida, cuando nos muestran las cartas que vamos a devolver al mazo antes de empezar el turno 1. Podemos ver ejemplos como “en tu mulligan mantén esbirros de coste 2 y 3”.

Nerf: Cuando las estadísticas de una carta son demasiado buenas y esto genera un desbalance en el juego es normal que dichas estadísticas se modifiquen para bajar el poder de dicha carta.

Netdecking: Es la acción de copiar un mazo de internet sin hacerle modificaciones.

Removal: Es una forma o termino de llamar a la eliminación de múltiples esbirros en una partida, normalmente se le asocia a hechizos como **Fogonazo**, pero no es un término muy usado en el español.

Sinergia: Consiste en utilizar dos o más cartas y sus respectivas cualidades para generar una jugada mejor.

Tier: Es muy común oír de que algún mazo es “Top Tier” o “Tier 1-2”, el término es más usado en los MMORPG, y hace referencia a un conjunto de elementos, a mayor Tier mayor “nivel”, en HearthStone se usa como información para destacar un mazo que es muy eficiente y está metido de lleno en el meta-game.

Token: Son los esbirros que no estan cartas directamente del juego, aquellos que aparecen por la acción de una tercera carta o hechizo.

Top Deck: Es el término más usado en los juegos de cartas, y hace referencia al robo reciente de una carta, en HearthStone un top deck es la carta que robas apenas empieza tu turno, también se usa para establecer momentos importantes como “robastes la carta que necesitabas para ganar”, esto es resumido como un top deck.

Trade: También llamado tradeo o trading, es el evento en el que consiste en la pérdida mutua de esbirros de ambos jugadores por un combate entre esbirros. Ejemplo, un esbirro con estadísticas 2/3 vs 3/1 equivale a ambos esbirros destruidos, ese pequeño evento se denomina trade.

Value: Es el beneficio extra que se le puede sacar a una carta, combinándola con otras.

ABREVIACIONES

AFK

Away From Keyboard

AI

Artificial Intelligence

AOE

Area OF Effect

BM

Bad Manner

BRM

Blackrock Mountain

CCG

Collect Card Game

CM

Community Manager

CON/NAXX/NAX

Curse of Naxxramas

GG

Good Game

GL

Good Luck

GM

Game Master

GVG

Goblins vs. Gnomes

HF

Have Fun

HS

HearthStone

LOE

The League of Explorers

LOL

Laughing Out Loud

OCG

Official Card Game

ONIK/KARAZHAN/KARA

One Night in Karazhan

OP

Overpowered

OTK

One Turn Kill

RNG

Random Number Generator

SOG/SG

Streets of Gadgetzan

TCG

Trading Card Game

TGT/GT

The Grand Tournament

VUJ/JUG

Journery to UnGoro

WOTOG/WOG/OLD GODS

Whispers of the Old Gods

LOGROS

Son misiones secretas de las cuales no tienes ningún registro de progresión, pero aun así completandolas obtendrás grandes recompensas.

Logro

Modo de completarlo

Recompensa

¡Hazte con todos!

Desbloquea a todos los héroes

100 de oro

Lo básico

Consigue todas las cartas del set “Básico”

100 de oro

Una de cada

Consigue al menos 1 carta de cada de las cartas del set “Experto”

100 de oro

Arrasando

Derrota a todos los héroes de la taberna en modo experto (Aventuras modo “Práctica”)

100 de oro

Porque yo lo valgo

Gana 100 partidas en cualquier modo de juego

300 de oro

A por todas

Gana 1000 partidas en cualquier modo de juego

300 de oro

A crear se ha dicho

Desencanta una carta

95 de polvos arcanos

Ipack

Juega una partida en un Ipad

Un sobre del set “Clásico”

Tablet Android

Juega una partida en una tablet Android

Un sobre del set “Clásico”

Teléfono Android

Juega una partida en un teléfono Android

Un sobre del set “Clásico”

Iphone

Juega una partida en un Iphone

Un sobre del set “Clásico”

Regalos galácticos

Juega una partida en un Samsung Galaxy S6

Tres sobre del set “Clásico”

¡Reclutas!

Recluta a un amigo y cuando consiga 20 niveles en total con todos los héroes (Puedes reclutar hasta 5 amigos)

Skin para el Héroe Chaman de “Morgl el Oraculo” y un sobre del set “Clásico” a partir del segundo reclutamiento

LOGROS DESCARTADOS

Estos logros se podían conseguir en años anteriores, de momento no es posible.

Viejo Ojosombrío

Consigue al menos 1 copia de cada esbirro de tipo “Murloc” perteneciente a al set “Clásico”

Una copia de la carta legendaria del Viejo Ojosombrío

El Loro del Capitán

Consigue al menos 1 copia de cada esbirro de tipo “Pirata” perteneciente a al set “Clásico”

Una copia de la carta legendaria del Loro del Capitán

Viejo Ojosombrío (Dorada)

Consigue al menos 1 copia dorada de cada esbirro de tipo “Murloc” perteneciente a al set “Clásico”

Una copia de la carta legendaria dorada del Viejo Ojosombrío

El Loro del Capitán (Dorada)

Consigue al menos 1 copia dorada de cada esbirro de tipo “Pirata” perteneciente a al set “Clásico”

Una copia de la carta legendaria dorada del Loro del Capitán