

<b>N</b>	<b>Número Natural:</b> Los números naturales son los de contar y ordenar. 1, 2, 3, 4, 5, ...	<b>LAS FASES DE UN TURNO:</b> <b>1. FASE DE INICIO.</b> <b>2. FASE DE EXPLORACIÓN DE LA ZONA SALVAJE.</b> <b>3. FASE DE ACCIONES.</b> <b>4. FASE FINAL.</b>	<b>FASES DE UN ATAQUE</b> <b>1. DECLARACIÓN DE OBJETIVOS Y APOYOS.</b> <b>2. DECLARACIÓN DE ACCIONES.</b> <b>3. RESOLUCIÓN DE ACCIONES.</b> <b>4. APLICAR DAÑOS</b>
<b>Z</b>	<b>Número Entero:</b> Son los números naturales, los negativos y el 0. ..., -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, ...		
<b>Q</b>	<b>Número Racional:</b> Son los números que vienen de una fracción. Incluyen a los naturales y enteros. Números como $\frac{2}{3}, -\frac{1}{2}$ o 0,5. Números como $\pi$ o $\sqrt{2}$ no son racionales (irracionales).	<b>1. FASE DE INICIO.</b> A. Efectos “al inicio de turno”. B. Reponer Zona Salvaje. C. Enderezar. <b>2. FASE EXPLORACIÓN DE LA ZONA SALVAJE.</b> A. Reseteo (opcional y solo 1 vez). B. Capturar (todos los que quieras). <b>3. FASE ACCIONES</b> • Usar Habilidades (Ataque, generación, filtración o especial) • Acciones (Cartas de Controlador). • Equipos (Cartas de Controlador). <i>(toda acción puede ser respondida por el rival --&gt; Pila de Acciones).</i> <b>4. FASE FINAL</b> A. Limpieza (recursos y valores de ataque no usados se pierden). B. Descarte/Robo (hasta tener 5 cartas) C. Efectos “al final del turno” y se terminan los efectos “hasta final de turno”.	<b>Fuerza del Ataque:</b> Normalmente 1 (del atacante) + número de apoyos (misma facción). <b>Número de Heridas = Fuerza del Ataque.</b> <i>Ejemplo: Un ataque de un matemón algebraico apoyado por otros dos algebraicos tendrá Fuerza 3.</i>
<b>R</b>	<b>Número Real:</b> Son los todos los números. Incluye a naturales, enteros, racionales e irracionales.		<b>EQUIPOS</b> • Hay que pagar el coste de equipación para ponerlos en juego. • Pagando de nuevo el coste de equipación puedes equiparlo a otro de tus matemones. • Si un equipo es destruido, se convierte en trofeo del rival del propietario.
<b>P</b>	<b>Número Primo:</b> Un número primo es un número natural que tiene exactamente dos divisores, 1 y el propio número (No, 1 no es primo). 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, ...		<b>MATEMONES LEGENDARIOS</b> Solo se puede tener un único matemón legendario en juego. <b>RIP</b> <b>Sacrificar:</b> El número indicado de matemones van a la parte inferior del mazo de matemones. <b>Herir:</b> Causas heridas a tus matemones. Si alguno muere se convierte en trofeo del rival. 
<b>x<sup>2</sup></b>	<b>Cuadrado Perfecto:</b> El resultado de multiplicar por si mismo un número natural. 1, 4, 9, 16, 25, 36, ...		
<b>+</b>	<b>Número Positivo:</b> Un número real mayor que 0. 2, 14, $\frac{2}{3}, \sqrt{2}, \dots$		
<b>-</b>	<b>Número Negativo:</b> Un número real menor que 0. -3, $-\frac{1}{4}, -\pi, \dots$	<b>REGLA DE CORTESÍA</b> Durante el primer turno de cada jugador no se pueden realizar ataques.	