

MAGICAL VORTEX - Reglamento del Juego

De 2 a 10 jugadores A partir de 10 años Público casual y jugadores experimentados Duración aprox. 30-40 minutos Materiales: 110 cartas y 12 mini tableros de personaje.

Índice

MAGICAL VORTEX - Reglamento del Juego	1
Índice.....	1
Créditos.....	2
Introducción.....	3
Ambientación.....	3
Objetivo.....	3
Tipos de cartas y tablero.....	3
Cartas de poder.....	3
Cartas de habilidad.....	3
Cartas de personajes.....	3
Tablero de escenario.....	3
Preparación.....	4
La secuencia del turno.....	4
I. Descartar y Robar cartas.....	4
II. Subida de nivel y activación de habilidades.....	4
III. Ataque y defensa.....	4
Habilidades (Resumen).....	5
Modalidades de juego.....	5
Resumen de Combate.....	5

Créditos

Ilustraciones: Pep y Laura Oliveras Escura.

Juego creado por: Pep Oliveras. Con agradecimientos especiales a la gente de CBRC, Frikigames.net y a mi familia.

Introducción

MAGICAL VORTEX es un juego de cartas no coleccionable temático, pensado para partidas casuales con un grado de inmersión elevado. Diseñado para 2-4 personas (ampliable hasta 10 con modalidades especiales).

Ambientación

Estamos en un mundo gobernado por la magia, una fuerza ancestral. Algunos seres pueden controlarla, pero un gran cataclismo ha hecho colapsar estas energías, creando un terrible **VORTEX** astronómico que todo lo devora. Atrapados por este remolino, la única manera de escapar es acumular suficiente poder para cerrar el universo sobre sí mismo, absorbiendo la energía de los demás. ¿Unirán sus fuerzas para salvar el universo o lucharán hasta que solo quede uno?

Objetivo

El objetivo es derrotar a los oponentes mediante cartas de energía mágica, restando sus puntos de vida hasta llegar a cero. El último jugador en pie gana. "Solo puede quedar uno".

Tipos de cartas y tablero

Cartas de poder

La magia se manifiesta en magia blanca y magia negra. Se usa para ataque o defensa.

- **Colores:** Blanco o Negro.
- **Tipos:** Ataque o Defensa.
- **Valores:** Numeradas del 1 al 10. Aparece también el valor de la mitad redondeado a la baja para agilizar cálculos.
- **Total:** 80 cartas (40 blancas y 40 negras).

Cartas de habilidad

18+8 cartas con efectos especiales para mejorar tus características o perjudicar a los demás.

Cartas de personajes

12 personajes. Cada uno tiene una habilidad especial innata (equivalente a una carta de habilidad) que posee desde el inicio.

Tablero de escenario

Cada personaje tiene su propio tablero para llevar el recuento de:

- Puntos de vitalidad.
- Nivel del personaje.
- Habilidades especiales activadas.

Preparación

1. Mezclar las cartas de poder y formar un mazo central. Colocar las 4 primeras cartas boca abajo alrededor formando una cruz (el Vortex).
2. Mezclar las cartas de habilidad en un mazo aparte.
3. Repartir un personaje al azar a cada jugador. Cada uno coge su tablero correspondiente.
4. Repartir una carta de resumen de turno.
5. **Vitalidad inicial:**
 - 2 jugadores: 40 puntos.
 - 3 jugadores: 30 puntos.
 - 4 jugadores: 20 puntos.
6. Cada jugador roba 5 cartas iniciales del mazo central.

La secuencia del turno

Empieza el jugador que haya visto un remolino o espiral más recientemente (debe especificar qué, dónde y cuándo).

I. Descartar y Robar cartas

El jugador activo puede descartar las cartas que quiera hasta quedarse con una. Luego roba del mazo central hasta tener su máximo permitido (inicialmente 5). Opcionalmente, puede descartar una carta de poder para robar una de habilidad (máximo una por turno).

II. Subida de nivel y activación de habilidades

- **Subir nivel:** Puedes descartar cartas de poder hasta sumar 10 puntos para subir un nivel. Solo se sube un nivel por ronda.
- **Activar habilidad:** Puedes jugar una carta de habilidad de tu mano si tu nivel es igual o superior al de la carta (Niv. 1 permite cartas de Niv. 1; Niv. 2 permite Niv. 1 y 2, etc.). Al activarla, se retiran las cartas de poder acumuladas para subir nivel. No se pueden repetir habilidades.

III. Ataque y defensa

Puedes atacar directamente a cualquier oponente con cartas de ataque. El defensor puede usar una carta de defensa.

- **Sin defensa:** El daño es el valor íntegro de la carta de ataque.
- **Defensa de color contrario:** Se resta Ataque - Defensa. Si es positivo, el defensor pierde vida; si es negativo, el ataque rebota y el atacante pierde vida.
- **Defensa del mismo color:** La defensa se reduce a la mitad (redondeo a la baja). Se resta Ataque - (Defensa/2).

EL VORTEX: Una vez por turno, puedes realizar un ataque adicional usando una carta del Vortex central. Se elige objetivo, se coloca la carta propia sobre una del Vortex y se revela.

- **Mismo color:** Se suman los valores. El defensor pierde la vitalidad sin posibilidad de defensa.
- **Color contrario:** Se resta el valor. Si el resultado es positivo, el defensor pierde vida; si es negativo, el ataque rebota al atacante. No hay defensa posible.

Habilidades (Resumen)

- **Magic Wall (I):** Escudo permanente que absorbe daño hasta agotarse.
- **Dark/Light Defense (I):** +1 a la defensa de ese color por cada nivel del jugador.
- **Dark Lord / Paladin of Light (I):** +1 al ataque de ese color por nivel.
- **Magic Affinity (I):** Descarta carta para recuperar vida [Valor/2 + Nivel].
- **Magic Vision (I):** Descarta carta para ver la mano de un oponente.
- **Magic Knowledge (I):** +1 al máximo de cartas en mano por nivel.
- **Magic Resistance (I):** +10 al máximo de vitalidad por nivel.
- **Mind Control (II):** Obliga a un oponente a descartar cartas.
- **Vortex Control (II):** Permite usar el Vortex para defenderse.
- **Master Control (III):** Cambia el color o tipo de una carta propia.
- **Master Vortex (III):** Ataques ilimitados con el Vortex en tu turno.

Modalidades de juego

- **Duelo:** 2 jugadores.
- **Inmortales:** 3 a 5 jugadores (todos contra todos).
- **Equilibrium:** 4 a 10 jugadores por equipos (Luz vs Oscuridad).
- **Caos-Cooperativo:** Todos contra el VORTEX. El Vortex tiene vitalidad (100 x nº jugadores) y ataca a todos al final de cada ronda.

Resumen de Combate

- **Ataque directo:** $\$ATK - DEF\$$ (si son colores opuestos).
- **Ataque mismo color:** $\$ATK - (DEF / 2)\$$.
- **Ataque VORTEX:** $\$ATK + VORTEX\$$ (mismo color) o $\$ATK - VORTEX\$$ (color opuesto).