

MUNDOS TABERNAS &



MANUAL DE REGLAS

ÍNDICE

Índice	01
Simbología	
Introducción	02
Componentes	
Armado del juego	03
La Cerveza: ¡A por ella!	04
Gemas y Orbes	
Comienzo y turno	05
¡Las Cartas!	06
Hechizo	
Instantáneo	
Objeto	07
Objeto con gema	08
Usando las cartas	
Otras Reglas	09
Explicación Cartas	10

Si estás muy borracho como para leer todo esto podés ver un video tutorial en: www.magosytavernas.com

SIMBOLOGÍA



Carta de Instantáneo

● Orbe



Carta de Hechizo

◆ Gema



Carta de Objeto

◆ Gema de vida

INTRODUCCIÓN

Un grupo de sedientos y poderosos magos se encuentra en una taberna, donde se dan cuenta de que tan sólo queda una cerveza. Deciden competir mediante un antiguo juego de cartas mágicas: el primero en condensar su energía en Gemas preciosas (◆) obtendrá su bebida. Sin embargo no será nada fácil, pues esas ◆ pueden ser destruidas, copiadas, etc.

Para ganar la cerveza necesitan generar tres ◆. Sin embargo, para agregarle picante, cada mago puso dos cartas como obstáculo. A falta de imaginación, decidieron que cada carta también se obtiene con tres ◆.

Se turnan, teniendo una acción cada uno, la cual puede usarse para generar un Orbe (●), utilizar una carta, o robar una.

COMPONENTES

40 Cartas



9 Orbes



9 Gemas
Blancas



6 Gemas
Rojas

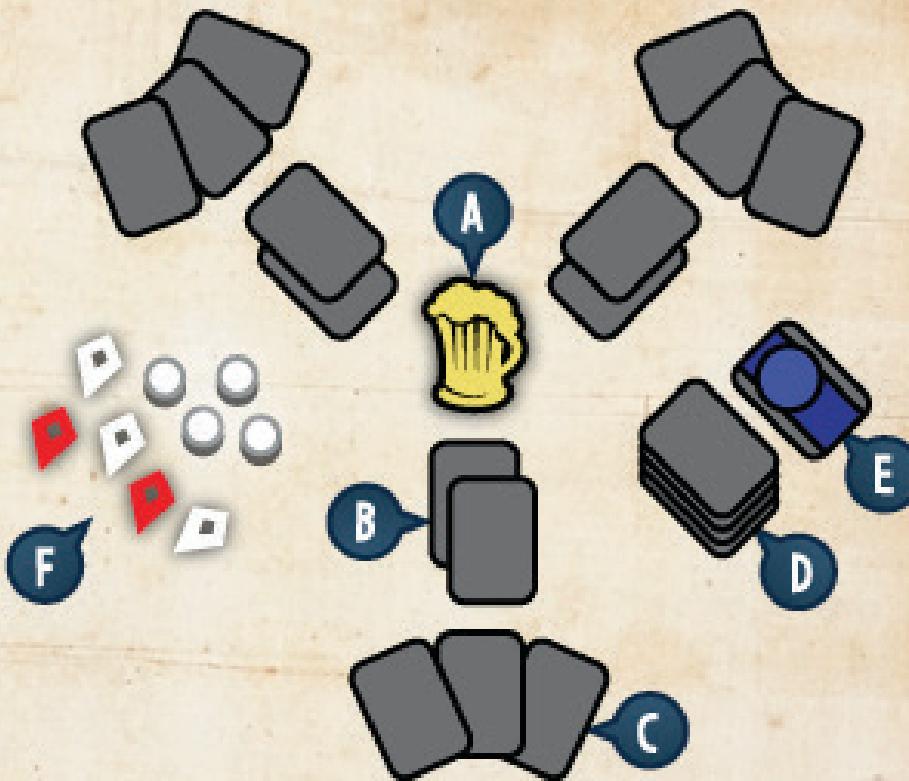


1 Cerveza
¡de mentira!



1
Manual
de reglas

ARMADO DEL JUEGO



- A** La cerveza en el medio de la mesa. ¡Es el objeto a conseguir!
- B** Dos cartas al azar (¡sin mirarlas!), boca abajo enfrente de cada jugador. Éstas protejen al objetivo. ¡Si las obtienes subes de nivel!
- C** Las tres cartas con las que comienza en su mano cada jugador. ¡Ojo, que no las vea el oponente!
- D** Mazo general: ¡de aquí se obtienen los poderes.
- E** Pila de descarte: aquí van las cartas que se usaron.
- F** ¡Gemas y Orbes a mano! Te permitirán conseguir tu objetivo

¡COMIENZA EL MAGO MÁS BORRACHO DE TODOS!

LA CERVEZA: ¡A POR ELLA!

Para obtener la cerveza, cada jugador necesitará 3 ♦. Pero antes deberá conseguir las cartas que la protegen.

GEMAS Y ORBES

Y esas cartas que nos impiden obtener la cerveza cómo se consiguen? Igual que la cerveza: ¡Con 3 ♦!

Abajo vemos cómo pasamos de tener 2 ♦ (A) a tener 3 (B). Esa tercer ♦ brinda al jugador instantáneamente una de las cartas que protegen a la cerveza (C) y éste logra pasar de nivel.

Niveles:

- Al conseguir la primer carta, el jugador amplía su límite de cartas en mano de 3 a 4.
- Al conseguir la segunda carta, el jugador amplía su máximo de objetos en mesa de 3 a 4.



¡LEVEL UP!

¿Y cómo consigo una gema?

¡Automáticamente al juntar 3 Orbes!



¡Esta carta va a tu mano!

COMIENZO Y TURNO

Una vez armada la mesa y repartidas aleatoriamente las tres cartas iniciales de cada jugador, comienza la partida: ¡El mago más borracho es el primero en jugar!

En cada turno los jugadores cuentan con 1 punto de acción que puede utilizarse para realizar una de las siguientes cosas:

Obtener
un Orbe

Robar una carta
del mazo general

Jugar
una carta

Si el punto de acción no es utilizado, éste se perderá (es decir, no es acumulable). El jugador puede decidir pasar su turno.

Ejemplo de turnos:

Merlin:
- ¡Uso una carta
de Hechizo!
(fin del turno)

Gandalf:
- Robo una carta.
(fin del turno)

Houdini:
- Robo un Orbe.
(fin del turno)

¡LAS CARTAS!

Hay 4 tipos de cartas distintas: **Hechizo**, **Instantáneo**, **Objeto** y **Objeto con ♪**. ¡Entender cómo se usan es clave!



CARTA DE HECHIZO

- Cuesta 1 punto de acción utilizarlas.

- Al utilizarlas su efecto se ejecuta y la carta va a la pila de descarte.

Ejemplo de uso:

Uso la carta de Hechizo **Atacar**. Como para usarla necesito 1 punto de acción, sólo puedo hacerlo en mi turno y después de usarla mi turno termina.



CARTA DE INSTANTÁNEO

- Cuesta 0 puntos de acción utilizarlas.

- Se pueden utilizar en cualquier momento, por ende no es necesario que sea tu turno.

- Al utilizarlas su efecto se ejecuta y la carta va a la pila de descarte.

Ejemplo de uso A:

Juego 1 carta de instantáneo en el turno de un rival.

Ejemplo de uso B:

En mi turno juego una carta de instantáneo y como aún tengo 1 punto de acción lo uso para robar una carta.

¡LAS CARTAS!



CARTA DE OBJETO

- Cuesta 1 punto de acción BAJARLA.
 - Una vez en la mesa el objeto puede consumirse.
- Esto puede costar 1 ó 0 puntos de acción dependiendo de la carta.

Ejemplo de uso:
Bajo el Objeto *Anulador* con 1 punto de acción y termina el turno.
Algunos turnos después decido **consumir** el objeto con otro punto de acción activando su efecto y terminando mi turno.

MUY IMPORTANTE: La primera vez que se usa cada objeto, no se ejecuta su efecto sino que **se baja a la mesa**. Una vez que esta en la mesa, recien ahí se puede **consumir**. Generalmente consumirlos cuesta otro punto de acción, lo que haría que se tarden 2 turnos en usarlos (uno para **bajar el objeto**, otro turno para **consumirlo**) Entonces: **su efecto NO puede jugarse directo desde la mano**. ¡Esto debe quedar clarísimo!

Los objetos se bajan y se colocan debajo de las cartas a conseguir.

Una vez abajo no es necesario consumirlos, pueden quedar ahí indefinidamente. Puede haber hasta 3 objetos en mesa por jugador.



¡LAS CARTAS!

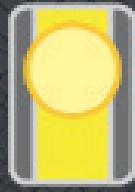


CARTA DE OBJETO CON GEMA

- Cuesta 1 punto de acción bajarla.
- Una vez en la mesa tiene un efecto pasivo que perdura mientras estén en juego.
- Tienen gemas de vida (◆). Estas pueden ser quitadas con cartas que destruyen ◆.
- Si un objeto se queda sin ◆ se destruye.
- Suelen tener efectos de **consumo** como los demás objetos. Al consumirlo, se rompe el objeto y se pierde el efecto pasivo.

USANDO LAS CARTAS

Instant.



Jugar en cualquier momento - Se descarta inmediatamente

Hechizo



Jugar en el turno - Se descarta inmediatamente



Descarte

Objeto



Bajar a la mesa



Se consume y se descarta

OTRAS REGLAS

- No puedo terminar el turno con más de 3 cartas en la mano. Si termino el turno con 4 cartas, tengo que descartar una o usarla.
- Al terminarse el mazo se agarran las cartas de la pila de descarte, se mezclan y se vuelve a generar un mazo general.
- Cuando se usan cartas que interactúan con el efecto de otras, se resuelve primero el efecto de la última carta jugada, luego la anterior y así hasta llegar a la primer carta jugada en ese momento.
- No hay una prioridad de jugadores a la hora de jugar cartas instantáneas. Cualquiera puede jugarla en el momento que le parezca y después se resuelven los efectos respectivamente.
- Seguramente haya muchas cosas que en este manual no se explican: ¡la idea es que se resuelvan con el sentido común de los jugadores! Esa discusión que se genera es parte del juego.

OTROS MODOS DE JUEGO

Modo rápido: En vez de colocar 2 cartas antes de la cerveza, se puede colocar tan solo una. Esto reducirá el tiempo de juego de cada partida.

2 vs. 2: Dos parejas enfrentadas, si gana uno, gana la pareja. Tener en cuenta que muchos efectos de las cartas son globales, o sea, pueden servir para ayudar a la pareja.

EXPLICACIÓN CARTAS

Si empezaste a jugar y algunas cartas te resultan confusas o difíciles de entender, acá vas a encontrar la explicación para algunas de ellas.



Plagio

Puede copiar el efecto de otra carta que se haya jugado en este turno.

No puede copiar el efecto de un **Objeto** que está siendo *bajado*. Sólo copia el efecto del **Objeto** cuando éste fue *consumido*.



Anulador

Anular una acción significa que se interrumpe cualquier cosa que haga un jugador. Ej: el uso de cualquier tipo de carta, robar un orbe o robar una carta. Si se Anula una carta esa carta se pierde, o sea que va al descarte. Esta lógica aplica también para la carta *Interrupción*.



Flash

Convierte en instantánea a cualquier carta. ¡Incluso a los Objetos! Por ejemplo, puedo jugar **Gema** + **Flash** (directo desde mi mano) obteniendo así una ♦ automáticamente. La carta Flash no puede jugarse sola.



Agujero Negro

Sólo el que bajó esta carta puede usar su turno para robar un ● mientras esta carta esté en juego. Sin embargo cartas que den ● podrán ser utilizadas normalmente.

En cualquier momento puede romperse y obtener 2 ● a cambio.

CRÉDITOS

Tras casi un año de luchar con la idea de este juego, y de generar memorables momentos entre amigos, *Magos y Tabernas* vió la luz. La cantidad de personas que colaboraron profesional y amateurmente en este proyecto llega a emocionarme.

Desde los primeros testers: Matias Goitea, Cecilia Albero, Lucas Arrieta, Lucas Bais, hasta las larguísimas partidas con Cristian García, Fabricio Pereyra, Guillermo Podestá, Matias Koch, Martin Wain, Arturo Miraglia, Valeria Colombo y Mara Morales, pasando por incontables amigos y conocidos que ocasionalmente lo probaron y dieron su feedback constructivo. Gente que brindó de su arte y talento como Leonardo Ciriis, Nacho Malter, Matías Pan, Jorge Matar, Federico Puopolo, Roberto Andriuolo, Julián Tunni, Sebastián Koziner y Arturo Miraglia.

Grandes proveedores de amistad y de piezas de calidad como Kevin Lippolis, Mauro Guarino, Pablo Navarrete y Egar Almeida. Una genial atención humana y profesional de parte de Augusto Mammini.

A Yanina y a familia, que soportaron cantidad de situaciones y siempre apoyaron en distintas maneras.

Seguramente mucha gente quede por fuera de este texto por el momento en el que tuve que escribirlo.

El que no va a quedar por fuera es Dios, el cual siempre me dió la fuerza y la guía para poder llevar adelante tremenda empresa.

- **Diseño del juego:** Adrián Novell
- **Diseño gráfico:** Julián Tunni / Sebastián Koziner / Fabricio Pereyra
- **Arte:** Arturo Arce Miraglia / Matías Pan
- **Música Trailer:** Roberto Andriuolo
- **Trailer:** Federico Puoppolo / Jorge Matar

LUDOCRACIA

ludocracia.com



magosytabernas.com