



Guía del Héroe

REVENTURE ORBTALE

Inicio rápido

La manera más rápida de aprender a jugar es visitar:

www.pixelatto.com/orbtale/how-to-play



Componentes

- 22x Cartas de héroe
- 58x Cartas de tesoro
- 15x Cartas de capítulo (izquierda)
- 15x Cartas de capítulo (derecha)
- 40x Contadores de salud
- Indicador de turno
- Guía del héroe

Objetivo

En Orbtales, tu objetivo es reunir los 4 orbes legendarios que permiten cumplir cualquier deseo, bien encontrándolos al robar del mazo de tesoros o bien arrebatándoselos a otros héroes usando tus cartas y tácticas.

Condiciones de victoria

Ganarás la partida si se da una de estas condiciones:

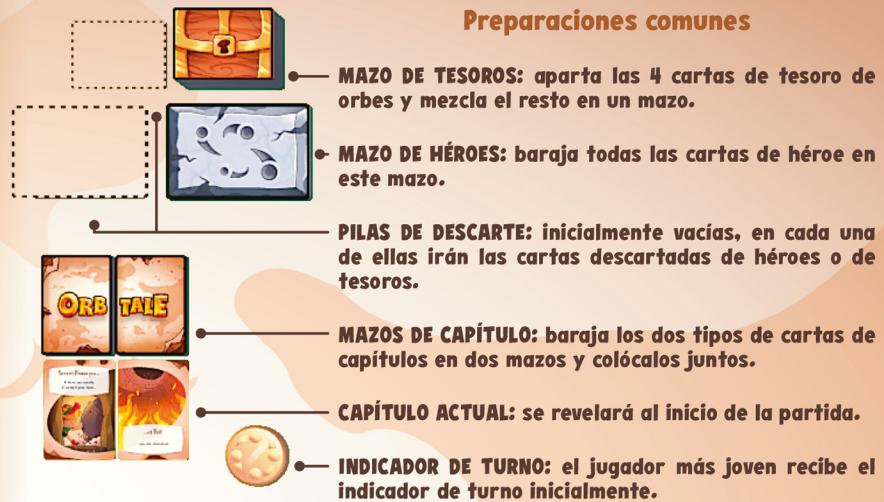
- 1) Si reunes los 4 orbes: las 4 cartas de orbes están en tu posesión y las revelas.
- 2) Si eres el último jugador en pie: todos los demás jugadores han sido eliminados y no les queda ningún héroe en el que reencarnarse en su reserva de héroes.

En el momento en el que consigas cumplir una de estas condiciones, la partida termina y eres declarado ganador. Además, si has reunido los 4 orbes puedes pedir un deseo.*

* El diseñador no se hace responsable de que tu deseo se cumpla o no, esto queda en manos de tus amigos. Es recomendable pedir cosas factibles como un abrazo gratis, comerse lo que queda de la bolsa de las patatas o que alguien te compre y regale otra copia de Reventure: Orbtales.

Preparación inicial

Preparaciones comunes



Preparaciones individuales



Preparación final

ORBES: baraja las 4 cartas de orbe en la mitad superior del mazo de tesoros.

Secuencia de juego

El juego se desarrolla como una secuencia de turnos llamados "capítulos" organizados en varias fases.

Por defecto, en cada una actúa primero el jugador en posesión del indicador de turno y le suceden los demás en secuencia en sentido horario.

La fase de organización supone una excepción a esto, ya que en ella todos los jugadores actúan simultáneamente.

1. Inicio de capítulo

Se revela una carta de cada mazo de capítulo y se colocan encima de las que pudiera haber previamente. Su efecto se aplicará más tarde en otra fase.

2. Fase de exploración

Empezando por quien tenga el indicador de turno y siguiendo en sentido horario, cada jugador puede elegir "explorar" para robar 2 cartas del mazo de tesoros.

3. Fase de organización

De manera simultánea, no hace falta seguir el orden de turnos individuales, los jugadores deberán preparar su mano para la fase de combate, manteniendo en ella hasta 3 cartas y almacenando el resto.

También pueden descartar cualquier número de cartas a su elección (lo cual es útil, ya que tener un inventario reducido te beneficia en los combates en caso de empate como se explica más adelante en las "reglas de combate").

4. Fase de combate

Siguiendo el orden de turnos individuales, cada jugador puede elegir si atacar a otro. Para ello debe hacer lo siguiente:

1. Elige a un oponente al que atacar. Este será tu "oponente actual".
2. Coloca una de las cartas de tu mano boca abajo sobre la mesa apuntándole.
3. Tu oponente hace lo mismo jugando una de las cartas de su mano.
4. Revela ambas y mira las "reglas de combate" para determinar el resultado.
5. Devuelve todas las cartas usadas (menos la que haya ganado) a la manos de sus propietarios. Luego, el jugador que haya ganado el combate aplica el texto de la carta ganadora.

5. Final de capítulo

Aplica los efectos del capítulo actual leyendo ambas cartas de capítulo juntas. Si varios jugadores son afectados, resuelve los efectos en el orden de turnos individuales.

Después, cada jugador resuelve el efecto de los orbes que tenga equipados.

Finalmente, los jugadores pueden reencarnarse si su héroe actual fue eliminado y todos los jugadores devuelven cualquier carta de sus inventarios a sus manos.

Pasa el indicador de turno al siguiente jugador en sentido horario e inicia un nuevo capítulo como se describe en el punto 1.

Reglas de combate

Existen varios tipos de cartas de tesoro, distinguibles por su color e ícono:



Cuando dos cartas se enfrentan:

Ataque vence a **Equipo**.

Defensa vence a **Ataque**.

Equipo vence a **Defensa**.

Empate: Si las dos cartas son del mismo tipo, gana la del jugador que menos cartas tenga en su inventario. Si ambos tienen la misma cantidad de cartas, se deberá jugar una nueva ronda usando las cartas que los participantes aún no hayan usado en ese combate.



Tipos de carta

Aparte de las reglas de prioridad descritas, los tipos de cartas tienen otras características:

Ataque: causan daño a tu rival y se almacenan después de ser usadas con éxito.

Defensa: te ayudan a recuperarte y vuelven a tu mano inmediatamente.

Equipo: te dan algún poder permanente y se equipan en tu inventario.

Inventario

El inventario es el área donde cada jugador guarda tanto sus cartas equipadas (boca arriba) como las cartas que quiera almacenar en la fase de organización (boca abajo).

No existe un límite de cartas en el inventario, pero tener más que tu rival te penaliza en los desempates de los combates.

Salud

Siempre que un jugador reciba daño, debe voltear ese número de contenedores completos para indicar la pérdida de salud. Si se queda sin contenedores completos, su héroe se considerará eliminado.

Héroes eliminados

Cuando un héroe es eliminado, debe poner todas sus cartas en su inventario, incluyendo su mano y sus orbes activos. El jugador propietario de la carta que lo eliminó puede mirar todas sus cartas y robar hasta 3 de ahí. Descarta la carta del héroe que fue eliminado.

Reencarnación

Si tu héroe fue eliminado en este capítulo y todavía te quedan héroes en reserva, puedes reencarnarte eligiendo uno de ellos como tu nuevo héroe actual y restaurando tu salud inicial (5 contenedores de salud llenos y ninguno vacío).

Preguntas frecuentes

Pregunta - ¿Cómo puedo ganar si uno de los orbes fue descartado?

R. - Los orbes no pueden ser descartados. Si un orbe fuera a ser descartado, en lugar de eso ponlo boca abajo en la parte superior de la baraja de tesoros.

P. - ¿Qué pasa si 2 jugadores son eliminados de manera simultánea en combate?

R. - Los dos mantienen sus cartas en sus respectivos inventarios. Si no tienen más héroes en sus reservas, deberán descartar todas sus cartas.

P. - ¿Qué pasa con las cartas de héroe adjuntas si cambian de propietario (por ejemplo, las adquiridas con la habilidad de El Mímico) cuando la carta a la que están adjuntas cambia de propietario?

R. - Las habilidades se mantienen adjuntas a la carta aunque cambie de propietario. Sólo dejarán de estar adjuntas cuando el héroe sea eliminado.

P. - ¿Qué pasa si un mazo se queda sin cartas?

R. - Baraja las cartas descartadas de su tipo de vuelta en un nuevo mazo.

P. - ¿Estoy obligado a atacar en mi turno de combate?

R. - No, puedes saltarte tu turno.

P. - Si varios jugadores tienen la misma vida, ¿"el jugador con menor máximo de vida" son todos esos jugadores?

R. - Sí, aplica a tantos jugadores con el menor número de vida que haya. Por ejemplo si todos los jugadores tienen 5 vidas, el menor número de vidas es 5 y aplica a todos los jugadores.

P. - ¿Qué pasa si un jugador tiene a "El Mímico" como héroe activo y elimina a otro con habilidades adjuntas?

R. - El jugador que tiene a "El Mímico" podrá elegir hasta dos habilidades entre cualquiera de las disponibles (las ya adjuntadas a "El Mímico", la del héroe eliminado y las adjuntas al héroe eliminado).

P. - ¿Hay un límite de habilidades que puedo tener adjuntas?

R. - Sí, el límite es dos en todos los casos.

Game Design**Javi Cepa****Production****Fali Ronda****Juan Delgado****Créditos****Lead Artist****Palma Sánchez****Additional Art****Hamza Fakkar****Konstantins Petkuns****Artists****Laura Femenía****Antonio Berrocal****Ignacio Carretero****Raúl González****Testers**

Alberto Rico, Álvaro Luque, Alberto Martín, Annabelle Escobar, Arturo Monedero, Adrián Núñez, Berni Palomares, Dam Kallof, Daviz Báez, Elena Blanes, Francisco Miranda, Guinxu, J. Martín Fernández, Marco Vicente, Luis Sanz, Sergio Vaquero, Tiago Blanch, Vandyos, Ximo Ventimilla, Zacky.