

BUCKRO MAGIA ARCANO



REGLAMENTO

Bienvenidos a la Escuela de Magia.

Aquí los estudiantes son muy rebeldes.

En los recreos, se enfrentan las dos casas de la escuela:


Los Horneros y Los Carpinchos.

Tienen esta ridícula competencia para robarse la Copa Mágica del

Director, pero rara vez lo logran y suelen terminar castigados.

Recreo Arcano es un juego donde dos equipos se enfrentan para cumplir objetivos en un castillo cambiante. Durante la partida deben hacer uso de sus cartas de acción y mantener una comunicación constante entre el equipo para obtener la victoria.

COMPONENTES

- ★ 54 cartas divididas en:
- ★ 28 cartas de acción iniciales (7 para cada participante).
- ★ 12 cartas de acción especiales.
- ★ 10 cartas de Castillo  (conforman la zona de juego).
- ★ 4 cartas de resumen.

Carta de acción



Fuerza
& bando

Efecto


Carta de 




Puerta cerrada

Puerta abierta




6 figuras de 




14 fichas de 




1 figura de 



6 fichas de 



1 figura de  para indicar quien comienza cada ronda.

OBJETIVO

La victoria para la casa se obtiene por una de estas tres vías:

- ★ Llevar el Copa hasta la base del equipo propio
- ★ Recolectar las tres pociones del equipo propio
- ★ Dejar fuera de juego a los 3 Magos oponentes

El juego se termina inmediatamente cuando un equipo logre cumplir un objetivo.

Las reglas que se explican durante este manual contemplan una partida de 4 participantes, las variantes para 2 y 3 participantes se explican al final.
























PREPARACIÓN

Partida preparada para 4 jugadores



Al final del reglamento se proponen otras formas de armar la zona del Castillo, pero esta es la recomendada para una primera partida.




PREPARACIÓN

- 1) Dividirse en 2 equipos, Carpinchos  y Horneros . Cada participante del mismo equipo debe sentarse intercalado.
- 2) Entregar las manos de cartas según el equipo, cada participante debe recibir las 7  que le corresponden.  ^ o ^ y  ^ o ^ . Las  de cada participante incluyen una con un efecto único y los valores de fuerza están distribuidos de forma diferente.
- 4) Cada participante recibe una  de su equipo y la deja en su zona de juego.
- 5) Cada equipo debe asignar en secreto una base con los números 1, 2 y 3 a sus . Los números deben quedar boca abajo y siempre se pueden consultar los del equipo propio.
- 6) Mezclar las 12  de acciones especiales y dejarlas en un mazo boca abajo.
- 7) Dejar 2  de cada equipo formando una reserva. 
- 8) Dejar las fichas de  en una reserva.
- 9) Tomar las , figuras de ,  y  y formar la zona de juego como se indica en la imagen. Cada equipo decide qué  propio se coloca en cada lugar. Las  que no tienen el símbolo de la casa ni de biblioteca se pueden voltear y girar como se desee, pero las 2  de casa, las 2 de biblioteca, las , las  y la  se deben colocar tal como se indica.
- 10) Quien haya visto más recientemente una película de magia recibirá el  e iniciará la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla en una serie de rondas hasta que se cumpla alguno de los 3 objetivos, finalizando la partida inmediatamente. Cada ronda está dividida en 2 partes: Planificación y Ejecución.



PLANIFICACIÓN




En esta etapa los equipos pueden debatir libremente su estrategia (¡siempre teniendo en cuenta que el otro equipo está escuchando!). Cada participante debe seleccionar una  de su mano y colocarla boca abajo, siendo posible cambiar la  colocada mientras dure esta fase. Cuando cada participante haya colocado su , esta etapa finaliza automáticamente y ya no pueden realizarse cambios.

Esta etapa debe ser ágil, pero si se extiende demasiado los participantes pueden ponerse de acuerdo y establecer un tiempo límite para la preparación.





Un máximo de 2 minutos es lo recomendado.



EJECUCIÓN

Todas las  colocadas boca abajo se revelan y a partir de ese momento las personas del mismo equipo **ya no pueden comunicarse**. Comenzando por quien tenga la ficha de  y luego hacia la izquierda, cada participante tiene dos opciones:

Puede resolver el efecto de la  que seleccionó, y además puede usar . O pasar el turno sin realizar ninguna acción y recibir una  de la reserva (si no hay ninguna no se recibe nada).

FIN DE LA RONDA







Una vez que las  se resolvieron, las  especiales jugadas deben retirarse del juego. El resto de las  deben descartarse boca arriba (cada participante lleva su propio descarte). Solo la última  descartada debe permanecer visible y únicamente es posible consultar el descarte propio.

Finalmente, todas las  que hubiera en el tablero se sacan, el  se pasa hacia la izquierda y da comienzo una nueva ronda.


ELEMENTOS DEL JUEGO







FICHAS DE OBJETO ENCANTADO


Los , y las fichas de  y  sólo pueden moverse una vez por ronda. Al finalizar un movimiento con cualquiera de estas piezas se debe colocar una ficha de  encima como recordatorio de que ya no puede moverse. Para mover nuevamente uno de esos elementos en la misma ronda, primero se deberá desencantarlo, usando una  para quitar la .

POCIONES





Las  se utilizan durante el turno propio y tienen dos posibles usos:

1) Quitar una ficha de  de algún componente, permitiendo así que vuelva a ser utilizado dentro de la misma ronda. Si el componente se vuelve a mover, queda encantado nuevamente.



2) Mover un  propio o la  un espacio, siguiendo las reglas de movimiento (ver más adelante). Este movimiento es independiente de la  que se haya jugado, pero no se puede realizar si el componente está encantado.

Es posible usar una  para desencantar un componente y luego otra para moverlo, con lo cual volvería a estar encantado.

CARTAS DE ACCIÓN














Las cartas de acción permiten interactuar con los ,  y . Es importante recordar que las  de acción especiales se retiran del juego al final de la ronda que fueron utilizadas.

COPA





Se mueven ortogonalmente la cantidad de espacios indicada por la . Se pueden atravesar las puertas que comunican dos espacios sólo si el espacio desde donde inicia el movimiento la  tiene la puerta abierta.



MAGOS








- ✦ Se mueven ortogonalmente la cantidad de espacios indicada por la .
- ✦ Se pueden atravesar las puertas que comunican dos espacios sólo si el espacio desde donde inicia el movimiento el  tiene la puerta abierta.
- ✦ Un  no puede finalizar su movimiento en el mismo casillero en el que empezó el turno.
- ✦ Si finaliza el movimiento sobre una  propia, la toma, y el  la lleva a su reserva personal. Nunca pueden tomarse  del equipo contrario.
- ✦ Si un  finaliza el movimiento dentro de una biblioteca, el  debe tomar una  del mazo de cartas especiales (si hubiera disponibles) y llevarla a su mano. Moverse dentro de la biblioteca no otorga cartas adicionales.
- ✦ Encontrarse con un  oponente siempre detiene el movimiento y debe resolverse un Duelo (ver más adelante). El duelo tiene prioridad, por lo que no pueden recolectarse  ni  especiales sin antes resolverlo.
- ✦ 2 o más  del mismo equipo pueden compartir el mismo espacio.





En este ejemplo se ve como el  A podría ir y volver de un espacio al otro, el  B podría ir pero no volver, y el  C no puede ir ni volver. Esto mismo ocurre con la .



DUELO






Quién esté en turno se considera el atacante (no importa que  inició el duelo) y debe elegir a un miembro del otro equipo para que sea defensor. Ambos deben colocar una  de su mano boca abajo. Luego, se revelan de manera simultánea y también se revelan los números de los  en duelo. El ganador será quién obtenga un resultado mayor sumando la fuerza de la carta jugada y el valor de su ; la ficha del  perdedor es retirada del juego. En caso de empate, gana el atacante. Si la  utilizada para el duelo no tiene valor (es decir, que tiene una X en lugar de un valor) vuelve a la mano. Si no, se descarta sin importar el resultado del duelo. Al finalizar el Duelo, los números de los  que participaron quedan revelados y no vuelven a ocultarse.




Ejemplo:

Estos 2  se encontraron y deben resolver un duelo. Cada jugador ya ha mostrado una carta de su mano y parece que los Carpinchos ganan, pero aún falta revelar el número oculto de cada , esto podría alterar el curso del duelo.






CASTILLO



Las  pueden moverse o voltearse mediante  de acción. Para voltear una  hay que hacerlo en sentido horizontal (tomandola por el lado corto). Siempre que se voltee una , los componentes que tuviese encima quedan en el espacio correspondiente. Es importante notar que al voltear una  todas las puertas que estaban abiertas se cierran y viceversa.

Para mover una  hay que desplazarla (sin rotarla), siguiendo el contorno del Castillo, de tal manera que una puerta de la  coincida con la siguiente puerta en una  adyacente. El Castillo nunca puede quedar dividido en 2 partes ni unido sólo por vértices.

Al moverse horizontal o verticalmente, una habitación no puede empujar a otra.


EJEMPLO DE MOVIMIENTO DE :

La  A puede moverse un espacio hacia arriba (para quedar al lado de la B) o hacia abajo, mientras que la  B puede moverse un espacio hacia la izquierda para quedar encima de la  A o hacia la derecha, pero no hacia abajo, ya que otra habitación le impide el movimiento.

En este ejemplo se ve como la  A se movió un lugar hacia abajo y la  B se movió para quedar encima de la que tenía a su derecha.












ARMADOS ALTERNATIVOS






A continuación, se proponen una serie de armados alternativos para el Castillo, considerando que las  que no tienen el símbolo de la casa ni de biblioteca se pueden voltear y girar como se desee.





MODO PARA 2 JUGADORES

Este modo se juega igual que de a 4 con los siguientes cambios: Se debe devolver a la caja la  “Descanso” del mazo  de cada equipo. Cada jugador recibe las otras 13  de su equipo, separa la  de “Descanso ” y mezcla las 12  restantes. Luego, coloca el mazo boca abajo y debe robar 6  y sumarle la  de “Descanso ” para formar su mano.

Cada jugador/a recibe 2  en vez de 1.




Durante la fase de preparación, cada jugador/a elige dos  que se colocan de forma intercalada y formando una fila: , , , . Este será el orden de ejecución en la siguiente fase.

Una vez que se resuelvan las , se deben llevar ambas a la pila de descarte personal en el orden que se desee y robar otras 2 para comenzar la próxima ronda.

La figura de  sigue rotando de manera normal. Los participantes se irán turnando para jugar 1° y 3° o 2° y 4°.


La carta “Descanso” funciona ligeramente diferente en el modo a 2.




Cuando se usa se deben seguir los siguientes pasos:

- 1) Descartar cualquier cantidad de  de la mano (pudiendo no descartar ninguna).
- 2) Tomar todo el descarte y mezclarlo con el mazo.
- 3) Al final de la ronda, se roban  hasta tener 7 en la mano (incluyendo la  de descanso). La carta de descanso nunca va al descarte, siempre vuelve a la mano luego de usarse.



MODO PARA 3 JUGADORES

Una persona juega como en una partida a 2 y los demás jugarán como en una partida a 4.






El  no rota por participante, sino por equipo. Al comienzo del juego, siempre tiene el Caldero el jugador/a solitario/a.

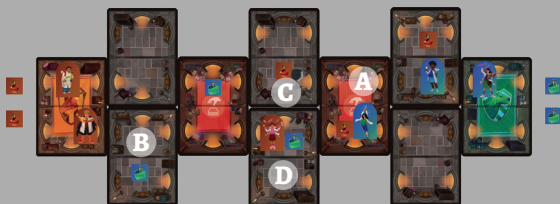
Las  se deben jugar formando una fila como si fuera a 2 jugadores. Los participantes en equipo tienen que ponerse de acuerdo sobre el orden de ejecución de sus . Por ejemplo, si tienen el , tienen que decidir quién juega primero y quién tercero.










ALGUNOS TURNOS DE EJEMPLO

Situación inicial de la partida, Marina y Gabi son , Juli y Munir son .












En la ronda 1 Marina movió 2 veces a uno de sus  (A) para caer sobre la biblioteca y obtener una  especial, Munir decidió voltear una  (B), Gabi movió  (C) y Juli avanza con un  aprovechando la puerta abierta que le dejó Munir (D).



En la ronda 2 Munir (que ahora juega primero) desplaza el  donde está la  hacia la derecha (A), Gabi desplaza un  hacia arriba (B), Juli mueve la  hacia arriba intentando alejarla de los  (C). Por último Marina intenta mover la , pero como Juli la acaba de mover está , podría gastar una  y moverla igual, pero decide no hacerlo y tomar una  de la reserva (D).



REFERENCIAS

	Carpinchos		Copa Mágica
	Horneros		Carta / cartas
	Magos		Sector del castillo
	Caldero		Marcador objeto encantado
	Poción		

CRÉDITOS

Un juego de **Martín Oddino**

Con arte de **Agustín Castro**

Diseño y dirección artística de **Munir Ots**

Edición y Producción de **Julián Vecchione**

AGRADECIMIENTOS

A Gabriel Fuchs por colaborar para que este proyecto se concrete.

A todas las tiendas que se sumaron a la preventa.

A Luis Olcese por la revisión exhaustiva del reglamento, a Germán Kijel y Facundo Ferray por los aportes.

A Matias Paredes por la realización de las piezas en 3d.

A todas las personas que ofrecieron su tiempo y sus devoluciones para que este juego se vuelva realidad.

A vos por confiar en Pulga Escapista y seguir jugando.



Escanea el QR para acceder a tutoriales
y más info de este y otros juegos de Pulga Escapista