

The logo for 'Arcanya Magic Academy' is centered at the top. The word 'Arcanya' is written in a large, stylized, white font with a black outline, set against a dark red, textured background. Below it, the words 'Magic Academy' are written in a smaller, black, serif font on a yellow banner. The entire logo is surrounded by a bright, glowing aura of light and energy.

Arcanya

Magic Academy



Manual de reglas

Índice

1. Presentación	3
2. Desarrollo de la prueba	3
Componentes de la prueba	3
Antes de empezar	4
Objetivo de la prueba	4
Fin de la prueba	5
3. La prueba	5
Defenderse de la Esfera	6
Cortesía	8
Recibir un impacto	8
4. Cursos superiores	9
Antes de empezar	9
Nueva maniobra: Sintonizar	10
Escuela elemental	11
Resonancia	13
5. Reglas opcionales	14

1. Presentación

¡Bienvenidos a la Academia de Magia Arcanya! Tras aprender durante el curso los rudimentos de la magia, que os han permitido poner en práctica vuestros poderes, ha llegado el momento de poneros a prueba en una competición. ¡En ella deberéis enfrentaros, en el gran coliseo de Arcanya, para determinar quién es el primero de vuestra promoción!

Pero antes de comenzar, explicaré cuáles son las reglas. En tus manos tienes todo lo que tú y tus compañeros deberéis saber antes de enfrentaros en vuestra prueba final. Aprende bien estas normas si quieres alzarte con la victoria.

Arcanya es el corazón de la magia en nuestra dimensión. Todas las razas y Escuelas elementales envían a sus mejores Alumnos para aprender de nuestros profesores. Tú eres uno de estos elegidos... y es el momento de demostrar lo que vales.

2. Desarrollo de la prueba

Los participantes se sitúan formando un círculo y se saludan respetuosamente. Acto seguido cada participante levantará sus Escudos mágicos. En ese momento, el coliseo creará una Esfera mágica que lanzará contra el Alumno más joven. A partir de ahí, los estudiantes tendrán que defenderse de la Esfera por turnos, al mismo tiempo que tratarán de eliminar a sus rivales.

Componentes de la prueba

La prueba final de Arcanya se desarrolla empleando los siguientes componentes:

- Un grimorio de reglas.
- Una Fuente de poder (mazo de juego) compuesta por:
 - 54 cartas de Potencia mágica, numeradas del 2 al 10.
 - 42 cartas de Maniobra.
- 12 cartas de Alumno.
- 1 carta de Sentido de giro.
- 6 cartas de Escuela.
- 12 cartas de Debilidad mágica.
- 30 cartas de Escudo mágico (por una cara contienen el número de Puntos de victoria que otorgan y por la otra el número de cartas que se deben tener en la mano).
- 8 cartas de ayuda.

Antes de empezar

Los Alumnos deberán realizar una serie de preparativos antes de iniciar la prueba:

- Retira las cartas de Sintonizar (sólo se incluirán en Cursos superiores, ver página 9) y forma la Fuente de poder de la prueba (el mazo de juego) con el resto de cartas de Maniobra y Potencia mágica.
- Coloca la Fuente de poder en el centro de la mesa, al alcance de todos los Alumnos.
- Coloca la carta de Sentido de giro en un lugar a la vista de todos los Alumnos. Debe mostrar el giro en sentido horario.
- Reparte una carta de Alumno a cada jugador.

Nota: Los personajes de grupo 1 son los recomendados para las primeras partidas o para jugadores más novatos.



El grupo aparece indicado sobre la caja de texto, a la derecha.

- Cada Alumno coge 3 cartas de Escudo, una de cada nivel, y las coloca de menor a mayor de forma que la primera de ellas sea la marcada con el número romano "III".
- Reparte 5 cartas de la Fuente de poder a cada Alumno.



Objetivo de la prueba

Aquel Alumno que obtenga más Puntos de victoria al final de la prueba será nombrado vencedor.

Cada vez que un Alumno elimine un Escudo de otro, recibirá la carta de Escudo eliminada y los Puntos de victoria asociados a ella.

Final de la prueba

La prueba finalizará cuando un Alumno consiga Escudos de otros participantes por valor de 8 o más Puntos de victoria, o cuando un estudiante es eliminado al perder su último Escudo.

Al terminar, cada Alumno sumará los Puntos de victoria obtenidos y los otorgados por los Escudos que todavía conserve.

El Alumno con más Puntos de victoria será el vencedor. En caso de empate, los implicados sumarán el valor de las cartas de Potencia de su mano; aquel con un total mayor será el vencedor.

3. La prueba

Una vez el coliseo haya generado la primera Esfera mágica de Potencia 1, esta se dirigirá al Alumno más joven. Este deberá defenderse de ella utilizando sus cartas, tras lo cual la Esfera pasará al siguiente estudiante, según el Sentido de giro.

Cuando una Esfera se dirija a un Alumno, este podrá utilizar una carta de su mano o la habilidad de su personaje para defenderse de ella.

Cuando un Alumno no pueda defenderse de la Esfera mágica, perderá un Escudo (el de más valor), que deberá entregar al participante que le envió la Esfera.

La Esfera tendrá en todo momento una Potencia indicada por un valor numérico y una dirección de giro (representada por la carta de Sentido de giro, situada en el centro de la mesa), que indica cual es el siguiente Alumno en defenderse de la Esfera.

Defenderse de la Esfera

Cuando la Esfera mágica se aproxime a un Alumno, este deberá pensar rápidamente en cómo defenderse de ella: concentrará su energía mágica y manipulará la Esfera para impedir que impacte sobre él. Para ello, contará con sus cartas y la habilidad de su carta de Alumno.

Un estudiante debe defenderse de la Esfera utilizando una carta de su mano, de Potencia o de Maniobra, o la habilidad de su carta de Alumno.



Las cartas de Potencia reflejan la capacidad de manipular la energía de la Esfera. El Alumno muestra y descarta una carta de Potencia, su valor debe ser igual o superior al que posea la Esfera en ese momento. Tras esto, la Esfera sigue su curso hacia el siguiente Alumno según el Sentido de giro, pero con una Potencia igual al valor de la carta descartada.

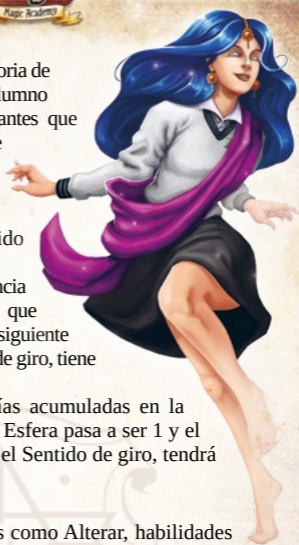
¡Resonancia!: Si la Potencia de la carta descartada es igual a la Potencia de la Esfera, el Alumno podrá escoger como objetivo a cualquier otro Alumno en el círculo.

Las cartas de Maniobra son técnicas especiales aprendidas por los magos para modificar la trayectoria o la naturaleza de la Esfera, permitiendo así librarse de ella.

Las diferentes Maniobras disponibles son:

- **Esquivar**: Evita la trayectoria de la Esfera sin modificarla, el siguiente Alumno, según el Sentido de giro, tendrá que defenderse de ella.

- **Desviar:** Manipula la trayectoria de la Esfera. Escoges a otro Alumno (excepto quien intervino antes que tú), que deberá defenderse de la Esfera.
- **Reflejar:** Devuelve la Esfera al anterior Alumno y cambia el Sentido de giro.
- **Alterar:** Modifica la Potencia de la Esfera en 1 punto, que puedes sumar o restar. El siguiente Alumno, según el Sentido de giro, tiene que defenderse.
- **Disipar:** Diluye las energías acumuladas en la Esfera. La Potencia de la Esfera pasa a ser 1 y el siguiente Alumno, según el Sentido de giro, tendrá que defenderse de ella.



Nota: Cualquier efecto -Maniobras como Alterar, habilidades de Alumnos, cartas de Escuela elemental, etc.- que reduzca la Potencia de la Esfera por debajo de 1 tiene el mismo efecto que Disipar.

Siempre que se juegue, robe o descarte una carta por cualquier motivo, el Alumno deberá reponer su mano hasta tener el número de cartas que indique su Escudo de mayor valor. Para ello deberá robar o descartar según sea el caso. Los Alumnos deben tener en todo momento tantas cartas como indica su carta de Escudo de mayor valor: 5 inicialmente, 4 si han perdido algún Escudo durante la partida.

Si en algún momento no quedan cartas suficientes para robar, se barajará la pila de descartes para formar un nuevo mazo.

Las habilidades de personaje representan capacidades especiales que cada Alumno puede utilizar durante la prueba. Para ponerlas en práctica es necesario girar la carta de Alumno y seguir las indicaciones de la misma. Mientras la carta de Alumno esté girada, la habilidad no podrá volver a utilizarse. Si una carta de Alumno indica 'antes de

realizar tu Acción', significa que después de girar al Alumno y resolver su habilidad, todavía deberá defenderse de la Esfera.

Las cartas de Alumno no se volverán a enderezar hasta que un participante reciba un impacto y pierda un Escudo, momento en el cual todas se enderezarán y sus habilidades volverán a estar disponibles.

Cortesía

Uno de los principios de la Academia Arcanya es la cortesía. Durante la prueba, esta debe prevalecer: por lo que cada participante que se defiende con éxito deberá indicar, claramente y en voz alta, la Potencia de la Esfera al próximo participante.

Recibir un impacto

Si en algún momento un Alumno no puede defenderse de la Esfera mágica, perderá una carta de Escudo. Dicho estudiante toma su carta de Escudo de mayor valor y se la entrega dada la vuelta (por la parte de Puntos de victoria) a quien haya jugado inmediatamente antes que él, quien conservará dicha carta hasta el final de la partida como recordatorio de los Puntos de victoria obtenidos.

Cuando un Alumno pierde un Escudo, se detiene la prueba y se comprueba si la prueba ha finalizado. De no ser así, el Alumno que perdió un Escudo puede descartarse de todas las cartas de su mano que no le interesen. Después, roba cartas de la Fuente de poder hasta tener tantas como el tamaño de mano indicado en la carta de Escudo de mayor valor de las que le queden. Acto seguido, el coliseo generará una nueva Esfera de Potencia 1 y la lanzará al siguiente Alumno según el orden de giro.



Número de cartas que debe tener el Alumno en su mano durante la partida.

Guardas

Algunos personajes y Escuelas elementales (que veremos más adelante) permiten utilizar Guardas durante el juego. Para poner en juego una Guarda descarta una carta de tu mano y déjala boca abajo junto a tus Escudos. Esto se llevará a cabo al utilizar la habilidad de la carta de Alumno o al sintonizar la Esfera con una afinidad elemental.

Para utilizar una Guarda en juego se debe jugar una carta de Potencia de la mano y, a continuación, descartar una Guarda. Los efectos variarán en función del tipo de Guarda.

- Guarda de tierra: Reduce la Potencia de la Esfera recibida en 3.
- Guarda de fuego: Aumenta el valor de la carta de Potencia jugada en 2.
- Guarda de metal: Reduce la Potencia de la Esfera recibida en 2 o incrementa el valor de la carta de Potencia jugada en 1, a elección del jugador.

Una vez jugada la Guarda, se comparará el valor de la carta de Potencia con la Potencia de la Esfera de la forma habitual. Si es insuficiente para defenderse, el Alumno recibirá un impacto.

Cuando algún jugador pierda un Escudo se descartarán todas las Guardas en juego.

4. Cursos superiores

Aquellos aprendices de mago que hayan superado varios cursos y, por tanto, se hayan enfrentado en varias ocasiones a la prueba, quizá encontrarán interesante añadir algunos elementos adicionales.

En estos casos, los Alumnos deberán regirse por las mismas condiciones de victoria y reglas, pero se añadirán nuevas cartas que modificarán la prueba.

Antes de empezar

Preparar la prueba siguiendo los mismos pasos explicados previamente (en la página 4), cambiando los siguientes puntos.

La Fuente de poder

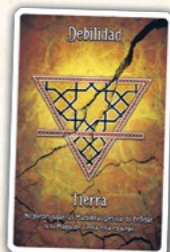
Añade las 8 cartas de Sintonizar a la Fuente.

Los personajes...

Separa los Alumnos en 2 grupos de forma que no se repitan las Escuelas en cada grupo. Baraja y reparte primero cualquiera de los grupos y, cuando este montón se termine, reparte a los participantes restantes (si los hubiera) cartas del segundo grupo.

... y su Debilidad

La magia elemental conlleva ciertos riesgos, uno de ellos es la Debilidad elemental que la acompaña. Durante la prueba se seleccionarán tantas cartas de Debilidad elemental como Alumnos, poniendo especial atención en que por cada afinidad elemental en las cartas de Alumno en mesa, haya una Debilidad elemental del mismo tipo. Acto seguido, se barajan todas las debilidades y se reparten entre los estudiantes.



Aleatoriamente se entrega una de estas cartas a cada Alumno. Si un estudiante recibe durante el reparto una carta de Debilidad igual a la afinidad de su carta de Alumno, esta regresa a la parte inferior del mazo y se le entrega la siguiente carta del mazo de Debilidad.

Nota: Si cuando esto sucede no quedan más cartas por repartir, el Alumno cambiará su carta de Debilidad con la del primer participante a su derecha que permita a ambos tener una combinación compatible de carta de Debilidad y afinidad (carta de Alumno).

Nueva Maniobra: Sintonizar

Los aprendices expertos son capaces de realizar Maniobras más complejas, aunque su funcionamiento mantiene las mismas reglas que el resto de Maniobras.

Sintonizar: El Alumno redefine la naturaleza de la Esfera mágica para hacerla afín a su Escuela elemental. El estudiante pone en juego la carta de su Escuela elemental o la activa en el caso de que ya estuviera en juego.

Escuela elemental

Las cartas de Escuela elemental indican con qué tipo de energía se ha sintonizado la Esfera.



Estas cartas permanecen apartadas hasta que algún Alumno sintonice la Esfera con su Escuela: no se añaden a ningún mazo y no las tendrán los jugadores en mano.

Una vez entra al juego, una carta de Escuela elemental permanece hasta que:

- Se juega una carta de Escuela elemental diferente.
- Se Disipa la Esfera (ver **Defenderse de la Esfera** en la página 6)
- Un Alumno pierde un Escudo.
- Un Alumno utiliza la Resonancia para descartar la carta de Escuela (ver **Resonancia** en la página 13)

En cualquiera de esos casos la carta de Escuela elemental se descarta. Volviendo al montón de cartas de Escuela elemental fuera de juego.

Cuando se juega una carta de Sintonizar se pone en juego una carta de Escuela elemental del tipo indicado por la afinidad de la carta de Alumno. A continuación se repone la mano y, si el Alumno lo desea, puede activar la habilidad de la carta de Escuela elemental.

Ejemplo:



Un jugador con Yaiza (afinidad Tierra) juega la Maniobra de Sintonizar. El jugador toma la carta de Escuela elemental: Tierra y la pone en juego en el centro de la mesa de juego.

Como siempre que se juega una carta se debe reponer la mano a su tamaño correspondiente.

A continuación, resuelve los efectos indicados en la carta de Escuela elemental y vuelve a ajustar su mano a su tamaño correspondiente en caso de ser necesario.

Mientras la carta de Escuela elemental esté en juego, todos los jugadores con una carta de Debilidad hacia esa Escuela no podrán utilizar las Maniobras de Reflejar ni Desviar.

Resonancia

Cuando se pone una carta de Potencia en juego de exactamente el mismo valor que la Potencia actual de la Esfera se produce una Resonancia, y el Alumno puede escoger uno de los siguientes efectos:

- Seleccionar el siguiente Alumno en defenderse de la Esfera.
- Descartar la carta de Escuela (afinidad) en juego (si la hubiera).
- Activar la habilidad de la carta de Escuela (afinidad) en juego (si la hubiera), siempre que la carta de Alumno posea dicha afinidad.



Reglas opcionales

Las siguientes reglas son opcionales y compatibles con ambos modos de juego.

Puedes usarlas en modo básico, en modo avanzado o no usarlas en absoluto. Eso sí, para las primeras partidas recomendamos usar únicamente las reglas básicas.

Si quieres que tus partidas sean más espectaculares

Cuando se juegue la carta de Maniobra: **Alterar**, el jugador puede descartarse de una carta de Potencia que tenga en la mano y sumar o restar el valor de la carta descartada a la Potencia de la Esfera, en lugar de modificarla 1 punto.

Este uso es opcional, pudiendo usarse Alterar de la forma habitual.

Si quieres algo más de dinamismo

Cuando se juega Disipar:

- Si la Potencia de la Esfera es 10 o menor, la Esfera es disipada.
- Si la Potencia de la Esfera es mayor que 10, pasa a ser 5.

De este modo Disipar no romperá completamente el ritmo de la partida, aunque sí lo frenará, dando un respiro.

Si son vuestras primeras partidas y os lo queréis tomar con calma

En las primeras partidas, o cuando jueguen los más peques de la casa, puede ser interesante simplificar aún más las reglas. Retirad las cartas de Alumno y jugad únicamente con las cartas de vuestra mano. Cuando os sintáis cómodos con el juego podéis comenzar a usar las cartas de Alumno del grupo 1.

Agradecimientos del autor

A Raque, por su paciencia sin límites y su ayuda. Sin ella no habría sido posible recorrer este camino y es tan autora como yo mismo. A mis hijas, Zoe y Noa, que fueron la chispa que lo puso todo en marcha. Este juego es para ellas. A todos esos probadores desinteresados que con sus comentarios han ido puliendo las mecánicas. A la gente de Holocubierta, que han sabido cómo convertir aquella idea en una realidad. Y, por supuesto, a ti que estás leyendo estas líneas y vas a probar suerte en la arena de duelos de Arcanya. Muchas gracias.

Créditos

Dirección Editorial: Ismael De Felipe, Rodrigo González y Juan Emilio Herranz

Diseño: Oscar Iglesias

Ilustraciones y diseño gráfico: Paco Dana

Maquetación del manual: Francisco Solier

Manual de Instrucciones: Rodrigo González, Juan Emilio Herranz y Oscar Iglesias

Editorial: Holocubierta Ediciones S.L.



Holocubierta Ediciones S.L.

Copyright 2015

Todos los derechos reservados

www.holocubierta.com



holocubierta