

MAG·BLAST

A vibrant, cartoon-style illustration of a space battle. At the top, the title 'MAG·BLAST' is written in a bold, orange-to-yellow gradient font with a black outline. Below the title, a green fighter jet flies towards the right, firing a missile that explodes in a bright yellow and orange burst. To the left, a larger, greyish-purple spaceship is shown from a side profile. In the foreground, a pilot's helmeted head is visible, looking surprised with wide eyes. The pilot's green suit is partially visible, with some equipment and a small flame on the shoulder. The background is a dark blue space filled with stars and a large, white, circular explosion on the right side. Various pieces of debris, including a missile and a small satellite, are scattered throughout the scene. The overall style is energetic and playful.

REGLAS DE JUEGO

TERCERA EDICIÓN

MAG•BLAST

En el espacio, todos pueden oír tus gritos

INTRODUCCIÓN

Mag•Blast es un juego rápido de cañones láser y guerra interestelar. Los jugadores usan naves, armas, tecnología y agilidad mental para defender sus naves de mando y convertir en polvo estelar a sus enemigos. La diplomacia ha fracasado, y todas las esperanzas de paz han acabado en la papelera de la galaxia. El tiempo de hablar ha pasado... y ha llegado el momento de que hable **Mag•Blast**.

INTRODUCCIÓN

En **Mag•Blast** tus oponentes y tú tomáis el mando de flotas interestelares, cada una construida y pilotada por una raza diferente. Desde la relativa seguridad de la nave de mando, debes dirigir las naves de tu flota, que son tus herramientas tanto ofensivas como defensivas. Cada nave de mando posee una capacidad especial que refleja los puntos fuertes de su raza, y cada nave de la flota posee diferentes atributos. Sin embargo, las naves valen de poco sin munición y maniobras, así que asegúrate de tener buenas cartas con las que apoyar a tu flota. En último caso, siempre puedes rebuscar en tus propios almacenes para encontrar recursos con los que construir más naves. Mientras puedas llevar a tus naves hasta la línea de fuego, para que protejan a tu nave de mando de los disparos, sobrevivirás... un turno más.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es destruir las naves de mando de tus oponentes. Cuando tu nave de mando es la única que queda en juego, ganas la partida.

COMPONENTES

10 Cartas de Nave de Mando

54 Cartas de Nave de Flota

12 Exploradores

12 Cruceros
10 Destruidores
8 Naves Nodrizas
6 Acorazados
3 Dragaminas
3 Cañoneras

101 Cartas de Acción

50 Disparos

18 Disparos de Láser

22 Disparos de Rayo

10 Disparos Mag Blast

22 Cartas Misceláneas

13 Escuadrones

8 Impactos Directos

8 Efectos de Impacto Directo

CRÉDITOS

Diseño Original del Juego: Anders M. Petersen y Christian T. Petersen

Desarrollo de la 3ª Edición: Robert Vaughn

Ilustración de Cubierta e Ilustraciones de Cartas: John Kovalic

Diseño Gráfico: Brian Schomburg y Scott Nicely

Director de Producción: Darrell Hardy

Desarrollo Ejecutivo: Greg Benage

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de Juego: Mike Zebrowski (coordinador de las pruebas), Pete Bodle, Adrianna Busick, Matt Dimmic, Dawn Evans, Michael Evans, Rob Fosnaugh, Jon McDunn, Jay Moore, Michael Silbey y Chris Stafford

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducción: Darío Aguilar Pereira

Maquetación: Jose Luis Herrera

Edición: Jose M. Rey

Edición en castellano de Edge Entertainment

Explora los espacios siderales de **Mag•Blast** en

www.magblast.edgeent.com

NAVES DE MANDO

Al principio del juego, cada jugador recibe una **nave de mando** elegida al azar. Las naves de mando transportan a los generales de élite de un imperio estelar que marcha hacia la guerra. Cada nave de mando tiene una **resistencia de casco**, cuatro **zonas** de color, y una **habilidad de mando**. Cuando se usa el término “nave” en estas reglas o en una carta, éste hace referencia tanto a las naves de mando como a las **naves de flota**.

1. Resistencia de Casco: Este valor indica la cantidad de daños que puede soportar la nave de mando. Si bajo tu nave de mando



hay cartas de daño que igualan o superan su resistencia de casco, la nave de mando es destruida, quedas eliminado del juego, y tu civilización al completo es arrasada y condenada al olvido... bueno, ser el comandante en jefe de un imperio estelar conlleva cierta responsabilidad.

2. Zonas: Tu nave de mando es el centro de tu flota, y está rodeada por cuatro zonas de color. Tus naves de flota están distribuidas entre estas zonas, y

la mayoría pueden moverse de una zona a otra, realizando atrevidos ataques y maniobras de defensa.

3. Habilidad de Mando: Cuando una raza alcanza las estrellas, trae consigo sus talentos y tendencias particulares, en forma de habilidades especiales. Y sí, el uso de muchas de estas habilidades es como hacer trampas, pero cuando todo el mundo puede hacerlas tampoco resulta tan injusto, ¿no?

¡Activen el Arma Secreta! ¿Cómo? ¿Por qué no?

Algunas habilidades de mando pueden usarse tres veces por partida. Quizás quieras llevar la cuenta del número de usos restantes de una habilidad, colocando una moneda, un dado o cualquier otro objeto sobre la nave de mando cada vez que la uses.

NAVES DE FLOTA

Las naves de flota representan las poderosas bestias de guerra que defienden tu nave de mando mientras aniquilan con sus láseres a los enemigos. Empiezas el juego con cuatro naves de flota, situadas en cada una de las zonas de tu nave de mando. Todas las naves de flota tienen una **velocidad**, una resistencia de casco, y una o más **torretas**. Algunos tipos de nave también tienen **habilidades de nave**. Cuando se usa el término “nave” en estas reglas o en una carta, éste hace referencia tanto a las naves de flota como a las naves de mando.

1. Velocidad: Este valor indica el número de zonas que puede mover la nave de flota durante su fase de Maniobra.

2. Resistencia de Casco: Este valor indica la cantidad de daño que puede soportar la nave. Las naves del mismo tipo suelen tener la misma resistencia de casco, aunque es posible que un acorazado tenga una resistencia de casco de 10 y que otro acorazado tenga una resistencia de casco de 12. Si, en cualquier momento, las cartas de daño que hay bajo una nave de flota igualan o superan su resistencia de casco, la nave es destruida. Pero no te preocupes, porque su tripulación estará orgullosa de haber tenido la oportunidad de entregar sus vidas por un bien mayor... un bien mayor al menos para el imperio intergaláctico de la raza con la que estás jugando.

3. Torretas: Las torretas determinan qué tipo de disparos puede realizar la nave.

4. Tipo de Nave: Este texto indica a qué tipo pertenece la nave y, en el caso de las naves nodriza y los dragaminas, también describe sus habilidades especiales.



CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de acción pueden ser disparos (necesarios para atacar las flotas de tus enemigos), refuerzos, maniobras evasivas, o cualquier tipo de efecto especial. Muchas de estas cartas incluyen **iconos de recurso** en la esquina superior izquierda.

La mayoría de las cartas de acción sólo pueden ser jugadas durante la fase de Ataque de tu turno. Sin embargo, si el texto de la carta está precedido por “**EN CUALQUIER TURNO:**”, puedes jugarla durante cualquier paso del turno de cualquier jugador.



DISPAROS




Los disparos se juegan sobre las naves enemigas, y representan los ataques realizados por tus naves de flota. Además de los iconos de recurso, los disparos tienen **requisitos de torreta y daño**.

1. Requisitos de Torreta: Un disparo sólo puede ser realizado desde una nave de flota que posea una torreta del tamaño y color indicados.

2. Daño: Este número indica la cantidad de daño que inflige el disparo.

ICONOS DE RECURSO

Los iconos de recurso pueden gastarse para construir más naves para tu flota (esta regla se detalla más adelante). Los tres símbolos son:

-  **Estrella:** Representa la fuente de energía de la nave.
-  **Círculo:** Representa el efectivo necesario para pagar a los técnicos, peones y demás personal.
-  **Diamante:** Representa los materiales de la era espacial (plástico, cinta aislante, etc) necesarios para construir una nave.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Baraja los tres mazos (naves de mando, naves de flota, cartas de acción), y sitúalos sobre la mesa en un lugar que sea de fácil acceso para todos los jugadores.

2. Cada jugador recibe una nave de mando elegida al azar (marcada con un 1 en el diagrama), que pone boca arriba frente a él.



3. Cada jugador recibe, boca abajo, seis naves de flota elegidas al azar. De estas seis naves de flota, el jugador debe quedarse con cuatro, que pone boca abajo alrededor de su nave de mando, una en cada zona. Las dos naves de flota restantes son descartadas. Cuando todas las naves de flota (marcadas con un 2 en el diagrama) han sido dispuestas sobre la mesa, los jugadores las ponen boca arriba, dejándolas siempre en la zona que ocupaban.

4. Cada jugador recibe cinco cartas de acción elegidas al azar. Se pueden mirar las cartas recibidas inmediatamente, pero deben mantenerse ocultas a los demás jugadores durante toda la partida.

5. Cada jugador suma la resistencia de casco de todas sus naves de flota. El jugador con el total más bajo es el primero en jugar su turno.

NOTA: En el primer turno de la partida, se ignoran las fases 1 y 2 tal como se describen más abajo, y se empieza directamente por la tercera fase, **Refuerto**.

SECUENCIA DEL TURNO

Los turnos de **Mag•Blast** se dividen en cinco fases, a cada cual más emocionante y divertida.

1. Descarte
2. Robo
3. Refuerzo
4. Maniobra
5. Ataque

Una vez que hayas completado las cinco fases, el turno pasa al jugador sentado a tu izquierda. El turno pasa de un jugador al siguiente en el sentido de las agujas del reloj hasta que sólo quede una nave de mando surcando el espacio.

FASE 1: DESCARTE

Durante esta fase, puedes descartarte de tantas cartas de tu mano como desees. Mientras más cartas descartes ahora, más cartas nuevas podrás robar la siguiente fase. Es normal descartarse de disparos para los que no tienes la torreta adecuada, así como de escuadrones, si no tienes una nave nodriza en tu flota. Sin embargo, debes tener cuidado con lo que arrojas al espacio... porque incluso esas cartas pueden ser de utilidad más tarde, cuando quieras reforzar tu flota (en la fase de Refuerzo, que se explica más adelante).

Todos los jugadores ignoran esta fase en su primer turno de juego.

FASE 2: ROBO

Durante esta fase, puedes robar cartas del mazo de acción hasta tener 5 en la mano. Si ya tienes 5 o más cartas en la mano, ignora este paso. Aunque no puedas robar si ya tienes más de 5 cartas, no hay un tope para el número máximo de cartas que puedes tener en la mano; puedes tener 6, 10 ó 20 cartas de acción en la mano en cualquier momento. Si el mazo de cartas de acción se acaba, forma un nuevo mazo barajando las cartas de acción ya descartadas.

Todos los jugadores ignoran esta fase en su primer turno de juego.

FASE 3: REFUERZO

Ninguna flota sobrevive exclusivamente a base de movimientos sorprendentes y armamento de alta tecnología. Si quieres sobrevivir, tendrás que ser capaz de reemplazar tus naves perdidas, y éste es el momento de hacerlo. Durante esta fase (y sólo durante esta fase), puedes cambiar los **recursos** de tus cartas de acción por la oportunidad de robar nuevas cartas de nave de flota del mazo de flota.

RECURSOS

Algunas cartas de acción (incluidos los disparos) tienen uno o más iconos de recurso impresos en su esquina superior izquierda. Hay tres tipos de icono diferentes, que representan tres tipos de recurso diferentes: estrella, círculo y diamante. Para robar una carta de nave de flota del mazo de flota, debes tener en la mano y descartarte de:

Tres recursos de un mismo tipo
(3 estrellas o 3 círculos, por ejemplo)

o

Un recurso de cada tipo
(1 estrella, 1 círculo y 1 diamante)

Como una sola carta puede tener varios recursos impresos, es posible que puedas robar una carta de nave de flota descartándote tan sólo de 2 cartas.



Puedes robar varias cartas de nave de flota en un solo turno si te descartas de la cantidad necesaria de recursos.

Una vez que has robado la nave de flota, puedes elegir la zona de tu flota en la que quieres que aparezca, y ponerla allí inmediatamente. **NOTA:** No puedes situar una nueva nave de flota en una zona, si eso hace que en esa zona haya más de 3 naves de flota.

FASE 4: MANIOBRA

Gracias a sus maniobras, la más pequeña nave de reconocimiento puede atravesar normalmente defensas que resultarían impenetrables para el más potente acorazado. De eso trata esta fase.

Durante esta fase, cada una de tus naves puede moverse un número de zonas igual a su velocidad. Mover un solo espacio consiste en trasladar la nave de una zona, como por ejemplo la zona amarilla frente a tu nave de mando, a una zona adyacente, que en este caso podría ser la zona verde o la zona azul, a izquierda y derecha respectivamente de tu nave de mando. **NOTA:** Aunque durante las maniobras puede haber cualquier número de naves en la misma zona, no se puede terminar esta fase con más de tres naves en una zona.

Ten en cuenta que, al ser el centro de tu flota, tu nave de mando nunca se mueve. Y ahora unos consejos estratégicos:

Tu nave insignia sólo puede ser atacada directamente a través de una de tus zonas de flota vacías. Por lo tanto, lo más sensato es asegurarse de que hay al menos una nave de flota protegiendo cada zona, o al menos protegiendo las zonas que más posibilidades tienen de recibir los ataques de tus enemigos.

Algunas naves, como los acorazados, tienen un valor de velocidad de cero. Esto significa que no puedes moverlas de su zona inicial, así que deberías tener cuidado a la hora de colocarlas sobre la mesa, y dejarlas en una zona en la que desees concentrar tu potencia de fuego, o en una zona que pienses que va a ser blanco habitual de los ataques de tus enemigos.

En estos diagramas, John decide que quiere concentrar sus ataques sobre la zona roja de su enemigo, así que mueve su explorador (2) y lo lleva hasta la zona roja, junto con su acorazado (3).



Entonces, intranquilo por haber dejado abierta su zona amarilla, mueve a su destructor (5) para que ocupe el lugar del explorador. Eso deja abierto el flanco azul de su nave de mando (1), pero Rob sólo tiene allí a un mísero dragaminas, que no preocupa demasiado a John.

FASE 5: ATAQUE

Aunque atacar es lo más divertido y gratificante que puedes hacer durante esta fase, hay por supuesto otras opciones. Esta fase es la adecuada para jugar muchas de tus cartas de acción (aunque no las defensivas, que se suelen jugar en el turno de tus oponentes). Las cartas de acción más comunes son los disparos.

REALIZAR DISPAROS

Para jugar una carta de disparo, debes hacerlo desde la nave que va a realizar el disparo. Este proceso consta de tres pasos:

1. Elige la Nave: Elige cuál de tus naves de flota va a realizar el disparo. La nave de flota elegida debe tener un icono de torreta que coincida con el icono de torreta de la carta de disparo, y no puede haber realizado ya otro disparo este turno.

BLAM! BLAM! CLICK! CLICK! CLICK!

Para recordar qué naves han disparado, puede que te resulte útil girar la carta de nave 180° (haciendo que la parte superior de la carta señale hacia tu zona roja en vez de hacia tu zona amarilla) después de realizar un disparo con ella.

2. Realiza el Disparo: Tras anunciar qué nave que va a disparar, toma la carta de tu mano y ponla sobre la nave objetivo del disparo. Una nave sólo puede disparar contra naves enemigas que se encuentren en su misma zona. Para disparar contra una nave de mando enemiga, la zona correspondiente de la flota enemiga debe estar vacía.

También, gracias a nuestro depurado Sistema de Selección de Blanco™, es necesario seguir una regla esencial: Cuando realizas un disparo, debes acompañar el ataque con el debido efecto sonoro (algo como “¡Pium!”, “¡ZzzzzuuUT!” o “¡FFFFIUUU!”). Si olvidas el efecto sonoro, el disparo falla y se descarta sin más.

3. Aplica el Daño: Si el disparo no es cancelado y el atacante realizó el pertinente efecto de sonido, se desliza la carta de disparo bajo la nave atacada, de modo que quede a la vista su daño, que está en la esquina inferior derecha. Si en cualquier momento una nave tiene bajo ella una cantidad total de daño que iguala o supera su resistencia de casco, la nave es destruida inmediatamente. Si una nave de flota es destruida, se descarta en la correspondiente pila de descartes, y el juego continúa. Si una nave de mando es destruida, el jugador que la controla queda eliminado del juego, descartándose todas sus naves de flota y todas las cartas que tuviese en la mano.

LANZAR ESCUADRONES

Las cartas de escuadrón, ya sean bombarderos o cazas, son parecidas a las cartas de disparo en cierta forma: Los diriges contra las naves enemigas y causan daño si el ataque tiene éxito.

Sin embargo, no sólo no hay límite al número de escuadrones que puedes lanzar en tu turno, sino que los escuadrones vuelven a tu mano al final del turno. A continuación se explican las reglas para el uso de escuadrones.

Nave Nodriz: Debes contar con una nave nodriza en tu flota desde la que lanzar tus escuadrones.

Objetivo (Nave de Flota): Los bombarderos, al igual que los disparos, sólo pueden usarse contra naves enemigas que se encuentren en la misma zona desde la que fueron lanzados. Los cazas, por otra parte, pueden lanzarse contra naves de flota que se encuentren en cualquier zona.

Objetivo (Nave de Mando): Los cazas sólo pueden lanzarse contra una nave de mando enemiga si la flota de esa nave tiene al menos una zona vacía. Los bombarderos, al igual que los disparos, sólo pueden usarse contra una nave de mando si la zona correspondiente no está ocupada por ninguna nave enemiga.

ZOOOOOOOOOOOO . . . RATA-TAT-TAT!!!

Técnicamente, los escuadrones son cartas de acción, no disparos, así que no estás obligado a hacer efectos de sonido cuando los juegues. ¡Pero te lo recomendamos igualmente!

Daño: Los escuadrones que tienen éxito en su ataque se colocan sobre la nave atacada, infligiendo el daño indicado en la carta (daño 2 para los cazas, daño 4 para los bombarderos). Sin embargo, este daño es temporal. Los escuadrones vuelven a tu mano al final de tu turno, y el daño que infligieron desaparece. Por lo tanto, los ataques de los escuadrones sólo tienen un efecto duradero si el daño que infligen es suficiente para destruir al objetivo en el turno en el que atacan.

Número de Escuadrones: No hay límite al número de escuadrones que puede lanzar una nave nodriza en un mismo turno.

DEFENSA CONTRA LOS ESCUADRONES

Hay tres formas diferentes de defenderse frente a los escuadrones, cada una con sus propios efectos:

1. La carta de acción “Fluctuación Temporal” cancela y descarta una carta de escuadrón.
2. La carta de acción “Acción Evasiva” cancela el daño de una carta de escuadrón, aunque la carta de escuadrón vuelve a la mano del jugador al final del turno, del modo habitual.
3. Si la flota del jugador atacado cuenta con naves nodriza, éstas pueden lanzar a sus cazas a cualquier zona para contrarrestar a los escuadrones enemigos. Si se juega un escuadrón de cazas para interceptar a un bombardero, el ataque queda cancelado y el bombardero se descarta. Este escuadrón de cazas volverá a la mano del jugador al final del turno. Si se juega un escuadrón de cazas para interceptar a otro escuadrón de cazas, el escuadrón de cazas defensor cancela el ataque y ambas cartas se descartan inmediatamente.

IMPACTOS DIRECTOS

Los Impactos Directos y los Efectos de Impacto Directo son cartas de acción que deben usarse junto con cartas de disparo. Forman parte de una cadena de cartas que pueden tener devastadoras consecuencias, como la destrucción inmediata de una nave, ¡o incluso su captura! Jugar estas cartas es fácil:

1. Realiza un Disparo: En primer lugar, debes tener éxito en un disparo de cualquier tipo. Tu oponente debería tener siempre la oportunidad de cancelar el disparo, ya sea con una carta de acción o con la habilidad especial de su nave de mando. Si el disparo es cancelado de algún modo, no puedes continuar la cadena de cartas con un Impacto Directo.

2. Juega un Impacto Directo: Entonces, antes de jugar cualquier otra carta o realizar otra acción, debes jugar una carta de Impacto Directo sobre la misma nave que acaba de recibir el disparo. Tu oponente tiene en ese momento otra oportunidad para eludir el desastre, jugando cartas de acción defensivas o usando habilidades especiales. Si el Impacto Directo es cancelado de algún modo, no puedes continuar la cadena de cartas con un Efecto de Impacto Directo.

3. Juega un Efecto de Impacto Directo o Dispara de Nuevo: Inmediatamente después de jugar la carta de Impacto Directo, puedes jugar una carta de Efecto de Impacto Directo, siguiendo las instrucciones de la carta, o puedes disparar de nuevo desde la misma nave contra el mismo objetivo.

FIN DEL TURNO

Una vez que has completado las cinco fases, anuncia que tu turno ha terminado. Ahora le toca al jugador sentado a tu izquierda.

ELIMINACIÓN

Cuando una nave de mando es destruida, el jugador que la controlaba queda eliminado del juego. Los jugadores eliminados pueden seguir participando en el juego, animando, interrumpiendo el juego con preguntas y comentarios y, por supuesto, asegurando que todos los jugadores aún activos realizan los necesarios efectos de sonido. El jugador que controla la última nave de mando en activo es el ganador de la partida.

ESTILOS DE JUEGO OPCIONALES

CARNICERÍA CONTROLADA

Hasta aquí se han descrito las reglas de juego normales, en las que se puede atacar a cualquier otro jugador. La opción de Carnicería Controlada es buena para partidas de iniciación con más de tres jugadores, ya que limita el posible asalto inicial contra una sola flota y reduce el número de variables que cada jugador debe considerar. Las reglas normales son mejores para jugadores experimentados y partidas rápidas y brutales.

Las reglas de Carnicería Controlada son sencillas: Sólo puedes realizar disparos y lanzar escuadrones contra las flotas adyacentes a la tuya, a derecha e izquierda (en las partidas de dos y tres jugadores esto incluye a todos los oponentes). Sigues pudiendo usar las habilidades especiales de tu nave de mando y jugar cartas de acción contra (o a favor de) cualquier otro jugador, pero para atacar directamente a la flota que tengas frente a ti en una partida de cuatro jugadores, por ejemplo, tendrás que eliminar antes alguna de las flotas que os separan.

ASALTO BRUTAL

Este estilo de juego es ideal para terminar una partida que, partiendo de varios jugadores, ha quedado reducida a sólo dos supervivientes. Si los jugadores aún activos deciden que ha llegado la hora de empezar una nueva partida (o si los jugadores eliminados empiezan a quejarse de que están aburridos), se puede acordar el inicio de un Asalto Brutal.

En el Asalto Brutal, las naves no están limitadas a un disparo por turno, sino que pueden realizar un disparo con cada torreta que tengan. Esto significa que los destructores y los acorazados pueden realizar dos disparos durante tu fase de Ataque, y convierte a tus cañoneras en un verdadero peligro.

El Asalto Brutal debería empezar en el turno del jugador con el total sumado de resistencia de casco más bajo (restando del total los disparos bajo las naves).

ESCARAMUZA EN 5.1

De forma intencionada, las reglas son vagas en lo que respecta al momento exacto en el que se debe realizar el efecto de sonido de los disparos. Si el jugador se mueve para usar otra carta después de jugar la carta de disparo, o sugiere de otro modo que ha acabado, *sin haber hecho el efecto de sonido*, puedes suponer que se ha olvidado y que el disparo falla. Sin embargo, para los que prefieran jugar con exactitud milimétrica, existe el estilo de juego Escaramuza en 5.1.

En este estilo de juego, si un disparo toca la mesa antes de que se haya realizado el efecto de sonido, el ataque falla y se disipa en el espacio sin consecuencias. Los más atrevidos pueden seguir lanzando sus disparos sobre las naves enemigas con toda tranquilidad, pero mejor que sean rápidos con los efectos sonoros.



www.edgeent.com