



MYSTIC DUEL

**Un juego de duelo con cartas
y un poco de suerte por la lucha
del honor de tu clan**

Historia

En un antiguo Japón feudal, el equilibrio entre las artes marciales y la magia era crucial para la paz del reino. En este mundo, los clanes han luchado durante siglos.

La lucha entre los clanes ha sumido al reino en un estado de constante conflicto. Las aldeas son saqueadas, los campos de batalla se tiñen de sangre y los inocentes sufren mientras todos luchan por la supremacía.

En medio de esta guerra eterna, surgen cada vez más clanes. ¿Podrás llevar el tuyo a la victoria y poner fin al conflicto entre los clanes y restaurar la paz en el reino?



Objetivo

Mystic Duel es un juego de duelo de cartas de 2 a 4 jugadores, donde cada uno controla su propio clan.

Deberán eliminarse entre sí utilizando hechizos y guerreros para acabar con la vida y la defensa del enemigo.

Haz que tu clan sea último en pie y proclama el reino.



Componentes



Preparación

1. Separa y apila todas las cartas por tipo:



Ataque



Defensa



Estado



Potenciador



Recuperación

2. Revuelve cada pila por separado y reparte a cada jugador 5 de **Ataque**, 5 de **Defensa**, 5 de **Estado**, 3 **Potenciadores** y 2 de **Recuperación** el resto de cartas sobrantes quedarán fuera de juego, puedes devolverlas a la caja.

3. Todos los jugadores revolverán sus cartas y se convertirá en su mazo con un total de 20 cartas cada uno.

4. Entrega un dado de 8 caras a cada jugador, este va a representar el maná de cada uno a lo largo de la partida.

Reglas generales

1. El jugador que haya lanzado la tirada más alta, será el primero en jugar y a partir de allí se turnarán en sentido de las agujas del reloj.
2. Cuando los puntos de salud de cualquier jugador se reducen a 0 o menos automáticamente pierde y se descartan todos sus efectos.
3. La lucha termina cuando quede el último clan con puntos de salud.
4. De manera opcional cada jugador podrá colocarle un nombre a su clan.



¿Cómo jugar?

Al inicio de la partida cada jugador iniciará con 50 puntos de salud y 0 de defensa, para determinar quien será el primer jugador deben lanzar el dado, quien obtenga el valor más alto será el primero y avanzarán en sentido de las agujas del reloj.

Al iniciar el turno existen 4 fases:

- 1. Fase inicial:** El jugador robará 5 cartas a su mano (en caso de no poder robar 5, debe mezclar su pila de descarte y armar un nuevo mazo y robar las cartas faltantes).
- 2. Fase principal:** El jugador lanzará 1d8 para determinar cuanto será el maná que tendrá disponible en su turno (1 a 8), posteriormente podrá jugar las cartas que pueda costear con el maná disponible.
- 3. Fase de resolución:** Se aplicarán los efectos de las cartas jugadas.
- 4. Fase final:** El jugador descartará las cartas que no jugó a su pila de descarte. Ahora empezará el turno del siguiente jugador.



Tu turno

Después de robar 5 cartas y conocer cuanto será tu maná para este turno, puedes jugar tantas cartas como puedas pagar.



Piensa estratégicamente, equilibra tus jugadas entre atacar a tus enemigos o potenciar tu defensa para poder soportar más ataques.

Tipos de cartas



Ataque

Las cartas de ataque se utilizan para debilitar la salud de los clanes enemigos. Haciendo daño a sus puntos de salud, pero si el enemigo tiene puntos de defensa se reducirán estos antes que la salud.



Defensa

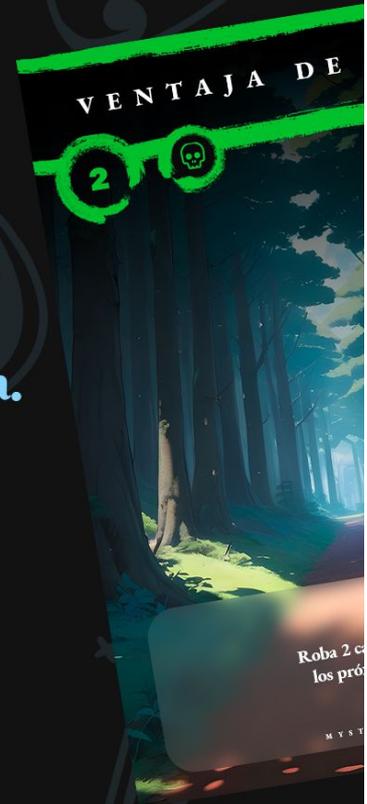
Estas aumentarán nuestros puntos de defensa y así poder repeler ataques de los enemigos. Si nuestra defensa es de 8 y el enemigo ataca con 10, nuestra defensa se reducirá a 0, pero nuestra salud solo recibirá 2 puntos de daño

Tipos de cartas



Estado

Las cartas de estado realizarán efectos que se mantendrán activos por la cantidad de turnos que indique la misma. Una vez terminados los turnos, irán a la pila de descarte del dueño. Solo se podrá mantener 1 carta activa de estado por jugador a la vez



Potenciador

Los potenciadores proveerán ventajas importantes para tu clan, aumentarán daño, agregarán maná e incluso darte ventajas sobre otros jugadores.



Tipos de cartas

Recuperación

Las cartas de recuperación repondrán los puntos de salud del jugador en la cantidad indicada. El máximo de salud es de 50, por lo que cualquier excedente no contará.



¡Gracias por jugar!