

Jugadores: 2-4 · Duración: 5-15 minutos · Componentes: Baraja de cartas

Las cuatro mayores escuelas de magos se preparan para el gran torneo anual, el duelo entre los mejores aprendices de cada escuela que dirimirán cuál de ellas es la mejor.

Preparación.

Baraja el mazo de ingredientes y el de conjuros y colócalos entre ambos jugadores.

Cada jugador elige un color y coloca las 4 cartas de magos frente a él, con el lado coloreado hacia arriba.

Reparte 7 cartas de ingredientes a cada jugador, coloca los tres primeros conjuros sobre la mesa formando una línea entre los dos mazos y ...

¡Que empiece el duelo!



Los conjuros.

Los magos se enfrentan unos a otros lanzando los conjuros de la mesa sobre sus contrincantes.

Cuando un jugador lanza con éxito un conjuro se activan todos sus efectos.



Aturdir. Da la vuelta a un mago a su cara gris. Si no quedan magos boca arriba, elimina uno en su lugar.



Herir. Elimina un mago.



Curar. Vuelve a girar un mago aturdido a su cara coloreada.



Conejitos. La mano del jugador se reduce en 1, la próxima vez que la rellene (acumulativo). Independientemente del número de conejitos que acumule un jugador, su mano no puede bajar de cuatro cartas.



Ahuyentar conejitos. Elimina una carta de conejitos que afecte al jugador.



Barrera. Permanece en juego hasta que un conjuro afecta al jugador, descartándose y cancelando el/los efectos dañinos.

Para lanzar un conjuro, el jugador debe conseguir el número exacto que aparece en la carta, construyendo una operación (de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones) de al menos dos ingredientes.

Los ingredientes.

Hay dos tipos de ingredientes, **las bases** (sumas y restas con números de 1 a 10, con borde blanco) y **los artefactos** (multiplicaciones y divisiones de 2 a 5, con borde amarillo).



Las bases pueden sumar o restar en función de si se juegan boca arriba o boca abajo.

Los artefactos tienen más posibilidades, **pueden multiplicar o dividir** en función de su orientación. Pero **además pueden colocarse en vertical** (afectando a la carta de su izquierda) **o en horizontal** sobre hasta otras 3 cartas (a modo de paréntesis).

Los magos solo trabajan con enteros, de modo que no pueden realizarse divisiones que den como resultado decimales.

Lanzando un conjuro.

Cuando un mago consigue hacer una operación (con un mínimo de dos ingredientes) que dé como resultado el número exacto del conjuro que desea lanzar, grita bien alto las palabras mágicas ¡Minus Pocus! y el duelo se detiene mientras coloca las cartas sobre la mesa y se comprueba que el lanzamiento es correcto.

Si es así, el conjuro se lanza y sus efectos se resuelven.

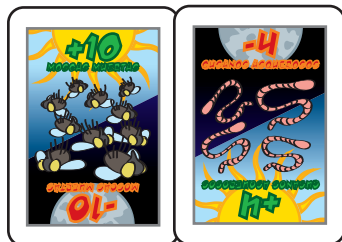
Si el número no es correcto, o el jugador vacila (durante más de un par de segundos) por haber invocado Minus Pocus sin haber realizado bien la operación previamente, las energías místicas le

estallan en las manos y sufre un efecto de *Aturdir* como penalización.

En cualquier caso, tras el lanzamiento el duelo se reanuda inmediatamente, el jugador rellena su mano y se coloca un nuevo conjuro para rellenar el que se ha lanzado (si es el caso).

El juego no se detiene y los jugadores deberán darse prisa en rellenar sus manos o la fila de conjuros, para no dar ventaja a sus contrincantes.

Las operaciones siguen las normas aritméticas básicas. Con prioridad de multiplicaciones y divisiones sobre sumas y restas. Vamos con unos ejemplos.



$$10-4=6$$



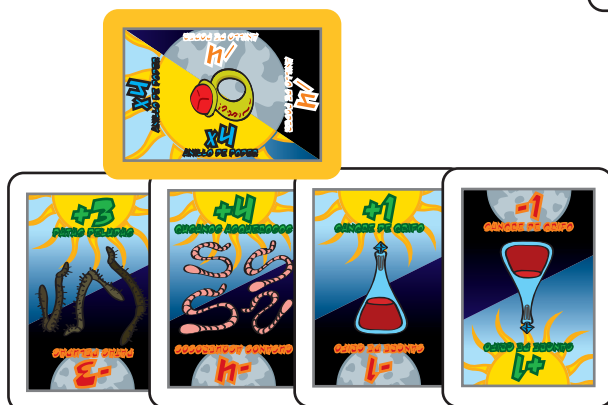
$$8+2-2=8$$



$$8-(2 \times 3)=2$$



$$(8-2) \times 3=18$$



$$((3+4+1) \times 4)-1=31$$



$$((8-2) \times 3) \times 2=36$$

Final del duelo y de las rondas.

Cuando en el mazo de ingredientes, no hay cartas suficientes para rellenar la mano de un jugador, la ronda del duelo termina inmediatamente (sin opción a lanzar más conjuros). Se vuelven a barajar todos los conjuros y los ingredientes (a excepción de cartas de barrera o conejitos en activo), se reparten cartas de nuevo y se inicia la siguiente ronda.

El juego termina tras la tercera ronda o cuando solo quedan magos de un jugador. Si tras la tercera ronda hay más de un jugador en activo, gana el jugador con más magos en la mesa (independientemente de su estado). *La partida puede quedar en empate* (si las escuelas se quedan con ganas de más bronca tendrán que iniciar un nuevo duelo).

Cancelar conjuros.

En cualquier momento, un jugador puede anular un conjuro de la mesa. Al igual que en un lanzamiento normal, grita su ¡Minus Pocus! Y coloca **cualquier carta o combinación de cartas** (puede ser solo una) **que de un resultado de siete**. Entonces **elimina un conjuro de la zona de lanzamiento**. El juego continúa rellenando la mano y sacando un nuevo conjuro de modo normal.

Cambiar ingredientes.

Puede darse el caso de que la combinación de componentes no nos deje lanzar conjuros (por tener demasiados multiplicadores juntos, por tener solo cartas pares...). **Un jugador siempre puede aturdir a uno de sus magos para descartar toda su mano y robar nuevas cartas.**

Esto puede usarse también para forzar un final de ronda (que termina cuando no se pueden robar nuevos ingredientes).

Partidas a más de 2 jugadores.

A veces, las escuelas se deciden por un formato de duelo mucho más caótico. Una batalla campal entre escuelas donde solo el más ágil sobrevive.

Despliega el juego de manera normal, pero incluye las cartas extras de ingredientes en el mazo (2 series completas de bases del 1 al 10 y un artefacto de x2, x3 y x4) que van marcadas con un punto '•'.

En la zona de lanzamiento se colocan cuatro conjuros en lugar de tres.

El resto del juego funciona igual, pero el lanzador de los conjuros, debe decidir a qué escuela ataca en cada momento.

Cambiando la dificultad.

En Minus Pocus, una buena habilidad para el cálculo

lo mental es determinante y puede resultar frustrante si hay mucha diferencia de habilidad entre ambos jugadores o si la dificultad del juego no se ajusta a esta habilidad. Por ese motivo, el juego puede escalarse de forma sencilla.

Reduce la dificultad:

- Eliminando los conjuros de valores elevados (40) y quita los artefactos (multiplicadores) de x4 y x5.

- Con niños más pequeños, puedes jugar solo con los conjuros de 1 a 18 y quitar todos los artefactos (multiplicadores).

(puedes eliminar los conjuros que desees, pero si lo haces, asegúrate que la proporción de conjuros de ataque es mayor que la de conjuros de defensa, o la partida se hará muy lenta).

- Reduce el tamaño de la mano a 6 o incluso 5 cartas.

Aumenta la dificultad:

- Aumenta el mínimo de cartas para lanzar un conjuro a tres.

Variantes de Juego.

- *Magic Mayhem*. Elimina la pausa 'Minus Pocus' cuando se lanza un conjuro. El juego sigue en tiempo real y es decisión de los jugadores, atender al lanzamiento del contrario para ver si es correcto o seguir calculando sus lanzamientos. Esta variante es solo para los más osados y puede hacer el juego muy estresante para algunos.

- *Juego por turnos*. La opción más tranquila y la adecuada para jugar con los más pequeños. Los jugadores alternan turnos para lanzar conjuros (con un tiempo límite de 30 segundos), en los que pueden jugar un conjuro, eliminar un conjuro de la mesa o descartar su mano.

- *Turnos simultáneos*. Cuando un jugador tiene el conjuro calculado sitúa las cartas sobre la mesa boca abajo y empieza a contar –¡Minus Pocus uno, Minus Pocus dos... Minus Pocus cinco!- Es el tiempo que le queda al otro jugador para preparar su conjuro (si no le da tiempo, perderá el turno). Acto seguido, ambos jugadores (empezando por el que terminó primero) revelan sus cálculos y lanzan el conjuro. Si ambos jugadores eligieron el mismo conjuro, solo lo lanza el jugador que terminó primero. Después del lanzamiento, se rellenan ingredientes, se cambia la línea de conjuros central por tres conjuros nuevos y se empieza un nuevo turno (si se acaba el mazo de conjuros, baraja los descartes y crea uno nuevo).

Puedes jugar cualquiera de las variantes, o incluso mezclarlas en un mismo duelo (jugando la primera ronda por turnos, la segunda con las reglas normales y la tercera en modo Mayhem).