



BALAKA BLAST



Participantes: 2 - 5 | **Edad:** 8 años o más | **Duración:** 20 minutos

El grupo de estudiantes peor calificado de la escuela menos prestigiosa del reino, se mide en una intensa batalla para no quedarse pateando piedras y volver a repetir el año.

Usa inteligentemente tus cartas de hechizo y demuestra que al menos eres capaz de reconocer los elementos básicos y sus niveles de poder. Sería una pesadilla pasar por las tediosas clases del doctor McPherson otra vez...

Componentes



13 cartas de hechizo de agua

13 cartas de hechizo de fuego

13 cartas de hechizo de planta

5 cartas de hechizo de luz

5 cartas de hechizo de sombra

5 cartas de ayuda

20 gemas

La distribución de los valores de nivel de poder de las cartas de hechizo tipo **agua, fuego y planta** son: 1, 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6.

En cambio, todas las cartas de hechizo de luz tienen nivel de poder 0 y todas las cartas de hechizo de sombra tienen nivel de poder 7.

Objetivo del Juego

Cada participante busca ganar gemas a través de extravagantes duelos mágicos. Para esto, cada persona tiene una mano de cartas de hechizo para enfrentarse a sus rivales mediante duelos elementales (tipo de hechizo) o de poder (valor del hechizo). Pero tendrán un problema, ya que cada persona tendrá en su mano cartas que **solo podrá mirar esta** (cartas ocultas) y otras cartas que **solo podrá ver el resto** (cartas abiertas). Por lo tanto, al comienzo de la partida, no sabrán el elemento y poder de todas sus cartas.

Puedes pedir información sobre tus cartas abiertas, o deducir sus características prestando atención a cuales se han utilizado. Todo vale en esta batalla campal por pasar de curso.

Preparación de la Partida

Ejemplo de partida para 3 participantes.



Entrega una carta de ayuda a cada participante 1.

Baraja todas las cartas y reparte a cada participante una mano inicial de 2 cartas ocultas 2 y 2 cartas abiertas 3 tal como se muestra en la imagen.

¡Importante! Las cartas abiertas solo son visibles para el resto, no para quien las recibe. Mientras que las cartas ocultas solo son visibles para quien las recibe. Por lo tanto, al comenzar la partida cada participante tiene conocimiento de sus 2 cartas ocultas y de todas las cartas abiertas del resto.

Nota: en partidas de 2 personas, se reparten 3 cartas abiertas en vez de 2, por lo que cada mano es de 5 cartas en vez de 4.

Coloca en la zona de descarte el número de cartas que se indica según la cantidad de participantes 4. Procura que en la zona de descarte las cartas queden ordenadas por tipo y completamente visibles.

- 2 participantes: 10 cartas en la zona de descarte.
- 3 participantes: 6 cartas en la zona de descarte.
- 4 o 5 participantes: no se colocan cartas en la zona de descarte.



Finalmente, deja las cartas sobrantes en el centro de la mesa formando una pila de robo bocabajo y coloca las gemas a un costado 5.

Desarrollo de la Partida

Comienza jugando la persona que lleve puesta la vestimenta más extravagante. Luego, los turnos siguen el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, cada participante debe realizar **una** de las siguientes acciones:

- A. Pedir información ó
- B. Retar a un duelo



A. Pedir información

La persona de turno elige **una** de sus cartas **abiertas** y le pide a alguien que le entregue información sobre esa carta. Quien entrega la pista decide si darla en relación a su elemento (☁, 🔥, 🌿, ✨ y ☾*) o su nivel de poder (0*, 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7*).

¡Importante! Antes de pedir información, quien esté de turno puede decir lo que sabe de la carta en cuestión, indicando las características exactas que sabe (el nivel de poder o el elemento). Si ya conoce su elemento, la información debe ser su nivel de poder y viceversa. Si no sabe nada de la carta, quien informa puede elegir que pista entregar (elemento o nivel de poder). La información debe ser verídica.

“Mentir sobre el hechizo de un rival es tan grave como desperdiciar un buen alfiler de troll. Y si de alfileres de troll hablamos, no hay nada que supere a los de la Riviera del Sol Naciente, a la venta en el casino de la escuela, y ahora con un envoltorio digerible.”

Excepción 1: si la carta indicada es una carta de hechizo de luz o de sombra (*), la información que debe darse sobre aquella carta no puede ser sobre su elemento o poder, deber ser en cambio “es un hechizo especial”. Sin especificar más.

Excepción 2: si la información que dice conocer la persona de turno no es correcta, la persona que entrega información no está obligada a corregir el error antes de dar la pista y puede, si así lo desea, usar la corrección de ese error como pista.

En general, toda información que se entregue debe siempre aportar conocimiento de sus cartas a la persona de turno.

¡Importante! Si la información que vas a entregarle a la persona de turno se repite en otra carta, también debes indicarla, incluso cuando se trata de hechizos especiales.



Ejemplo: Loretto pide a Víctor información sobre su tercera carta e indica que ya sabe que es de planta. Entonces, para darle información, Víctor debe indicar que tanto su tercera como cuarta carta son un 2 (información de nivel de poder).

B. Retar a un duelo

Quien esté de turno elige a un rival y le reta a duelo. Anuncia en voz alta el tipo de duelo, elemental o de nivel de poder, y **debe entregar** información al rival de una de sus cartas, siguiendo las mismas reglas descritas anteriormente con la salvedad de que quien esté de turno elige la carta del rival de la cual entregará información. Recuerda que no puedes dar información que tu rival ya conozca de la carta elegida.

Excepción: en el caso de ya posea información completa y certera de todas sus cartas abiertas, simplemente se salta la acción de entregar información.

Una vez entregada la información, atacante y defensor proceden a resolver el duelo en un extravagante ritual de tres pasos:

Paso 1: eligen mentalmente una de sus cartas (ocultas o abiertas) para jugar. Es recomendable no dar pistas al rival sobre cual carta van a jugar.

Paso 2: ambas personas se miran a los ojos con su mano de cartas enfrente.

Paso 3: dicen al unísono (y con un poco de ritmo) “¡ALAKABLAST!” y al terminar de pronunciarlo, al mismo tiempo, toman las cartas escogidas y las ubican en la mesa bocarriba.

“Por más poco respeto que se tengan, aspiran a ser magos y magas. Eviten hacer trampa en este sagrado ritual, o serán castigados con limpiar el camarín de los malolientes minotauros.”

Duelo Elemental

En este tipo de duelos se considera solo el elemento de la carta, no su nivel de poder.



El agua le gana al fuego, el fuego le gana a la planta y la planta le gana al agua. La luz siempre gana y la sombra siempre pierde.



Ejemplo: Víctor declara un duelo elemental a Loretto. Una vez que le entrega información de una de sus cartas abiertas, realizan el extravagante ritual. Víctor juega enfrente suyo un 3 de agua, mientras que Loretto, al mismo tiempo, juega un 0 de luz. Loretto gana el duelo.

Duelo de Nivel de Poder

En este tipo de duelos se considera solo el nivel de poder de la carta y no su elemento. Ganará la carta de **mayor** valor numérico.



7 → 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1 → 0

Ejemplo: Víctor declara un duelo de nivel de poder a Loretto. Una vez que le entrega información de una de sus cartas abiertas, realizan el extravagante ritual. Víctor juega enfrente suyo un 6 de planta, mientras que Loretto, al mismo tiempo, juega un 3 de fuego. Víctor gana el duelo.



Quien haya ganado el duelo roba una gema, que representa 1 punto de victoria, y la coloca enfrente suyo.

¡Importante! En caso de empate en un duelo, se realiza nuevamente el extravagante ritual con una segunda carta, teniendo en consideración el mismo tipo de duelo declarado inicialmente. Quien gane este segundo duelo recibirá dos gemas de poder en vez de una. Si el empate persiste, se juega una tercera carta (aumentando las gemas que se pueden ganar), y así sucesivamente. En el extraño caso de que persista el empate con todas las cartas de la mano, la partida finaliza de inmediato y el grupo completo comparte la victoria.

El doctor Mcpherson no puede creerlo. Por primera vez un grupo completo ha aprobado, parecía más probable que las abominables Alpacas de Asgord dominasen el mundo.

Al finalizar el duelo, ambas personas llevan las cartas jugadas a la zona de descarte, de modo de que queden visibles y ordenadas, y roban cartas del mazo hasta volver a tener 4 cartas en la mano (5 en el caso de partidas de 2 personas). Quien haya ganado coloca las cartas que robe de manera abierta (sin poder verlas, pero visibles para el resto) y quien haya perdido las coloca de manera oculta (solo visibles para sí mismo, y ocultas para el resto).

Fin de la Partida

La partida termina automáticamente cuando una persona consigue tantas gemas como la cantidad indicada a continuación:

- 2 participantes: 7 gemas
- 3 participantes: 6 gemas
- 4 participantes: 5 gemas
- 5 participantes: 4 gemas



Esa persona gana la partida (y es la única en pasar de curso).

“Felicidades por haber pasado de curso. Un mundo de grandes posibilidades se abren ahora para ti. Te invitamos a continuar en los estudios de magia avanzada para optimizar los tiempos en el baño. Al resto de ustedes, nos vemos el próximo año...”