



DUELO DE COMPOSITORES

REGLAMENTO BÁSICO

AMBIENTACIÓN

En este apasionante juego de cartas, te sumergirás en un universo fascinante donde los grandes genios de la música, desde el Renacimiento hasta la Edad Moderna, se reúnen para desafiar sus habilidades musicales en duelos épicos. Un lugar donde el tiempo y la música se entrelazan en una frenética batalla de ingenio y creatividad, donde compositores y compositoras legendarios como J.S. Bach, Clara Schumann, Beethoven o Elizabeth Maconchy, entre otros, luchan por crear la mayor Obra Musical de la historia.

La trama se desarrolla en un multiverso que ha caído en una profunda Disonancia Musical. La música, una vez fuente de inspiración y armonía, ha sido corrompida por una misteriosa fuerza que amenaza con destruir todas las realidades musicales. Para restaurar la paz y el equilibrio, los compositores y compositoras más grandes de la historia se han unido en una lucha épica. Se embarcan en duelos musicales, donde sus habilidades y conocimientos son puestos a prueba.

¿Serás capaz de combinar la elegancia del Renacimiento con la pasión del Romanticismo? ¿Podrás mezclar elementos del Barroco con la sofisticación del Clasicismo para crear una sinfonía imbatible?

La elección es tuya, y cada decisión te acercará a la victoria o te sumirá en la discordia musical. En "Duelo de Compositores", tú eres el director de esta orquesta de genios musicales, y tu objetivo es restaurar la armonía en el multiverso.

¡Que comience la batalla por la mejor composición musical!



OBJETIVO DEL JUEGO

Duelo de Compositores es un juego de estrategia diseñado **para dos o más personas** que comparten un mismo mazo de cartas. En el transcurso del juego, cada jugador se turnará para jugar cartas como compositores, instrumentos o “hechizos”.

Cada jugador **comienza con 0 puntos** de composición para su Obra. Cuando consigues llegar a los **10 puntos** de Composición retando a tus rivales a duelos musicales ¡ganas!

Adéntrate en este emocionante juego de cartas donde la creatividad y la estrategia se unen para crear una experiencia única e inolvidable.



PARTES DE UNA CARTA

COSTE DE INSPIRACIÓN

Número de puntos de inspiración necesarios para invocar la carta. Sólo podrás invocarla si tienes suficientes puntos de inspiración libres en tu contador.

TIPO DE CARTA

Según el color pueden ser cartas de tipo Personaje (amarillo), Instrumento (verde), Instantáneo (azul), Permanente (morado)...

LUGAR Y FECHA

Información sobre la época y lugar donde nació y murió el compositor.

PUNTOS DE MOTIVACIÓN (DEFENSA)

Puntos de Motivación del compositor para bloquear o defender en los duelos.

PUNTOS DE COMPOSICIÓN (ATAQUE)

Puntos de Composición con los que un compositor ataca a sus rivales en un duelo.

Si el contrario no consigue contrarestarlos, se suman a tu Obra.

NOMBRE DE LA CARTA

RECUADRO DE TEXTO

Es donde se describen las habilidades de la carta. También puede contener texto en cursiva que te cuenta algo sobre el compositor/a.



TIPOS DE CARTAS



COMPOSITORES (AMARILLO)

Durante los duelos, utilizan sus puntos de composición (en rojo) para ayudarte a completar tu Obra. Su Motivación (en azul) representa los puntos de composición que puede bloquear en un turno sin tener que retirarse. Los compositores atacan y bloquean durante la fase de combate.



INSTRUMENTOS (VERDE)

Tienen un número limitado de usos y se utilizan para intentar sumar puntos de composición a tu Obra o para bloquear puntos de composición de tu oponente.



INSTANTÁNEOS (AZUL)

Si tienes suficiente inspiración, puedes lanzarlo en el momento que quieras, incluso durante el turno de tu oponente o en respuesta a otro hechizo. Un instantáneo tiene su efecto y luego lo colocas en la pila de descartes.



ENCANTAMIENTOS (MORADO)

Un encantamiento es un permanente que puedes lanzar durante tu turno. La carta y sus efectos permanece en el campo de batalla hasta que alguien la destruya.

ZONAS DE JUEGO

Como el juego no tiene un tablero, las zonas son las áreas de juego que existen en tu mesa.

Así se ve una partida de juego ya avanzada, se pueden ver compositores y compositoras listos para iniciar duelos en el campo de batalla.

MANO



OBRA RIVAL

3 puntos de composición



Contador de
Inspiración



DESCARTES



CAMPO DE BATALLA



BIBLIOTECA



MANO

Contador de
Inspiración



TU OBRA

6 puntos de composición

ZONAS DE JUEGO

BIBLIOTECA

Cuando comienza el juego, el mazo de cartas se convierte en la biblioteca (el montón para robar). La biblioteca se mantiene **boca abajo** y las cartas se quedan en el orden en que estaban al principio del juego. Nadie puede mirar las cartas que hay en la biblioteca.

MANO

Cuando robas cartas, van a tu mano. Solo tú puedes ver las cartas de tu mano. Comienzas el juego con 5 cartas en tu mano, y tienes un **tamaño máximo de mano de 6**. (Puedes tener más de 6 cartas en tu mano, pero debes descartar hasta tener 6 al final de cada uno de tus turnos.) Cada jugador tiene su propia mano.

INSPIRACIÓN

Para hacer prácticamente todo en el juego, necesitarás utilizar tu inspiración. **Cada turno recibirás 1 punto de inspiración** que deberás depositar en tu contador de inspiración.

Cada jugador tiene su propio contador de inspiración, necesario para invocar compositores o utilizar hechizos. Todos los jugadores **comienzan con 0 puntos** de inspiración.

CAMPO DE BATALLA

Comienzas el juego sin cartas en el campo de batalla. Los compositores, hechizos e instrumentos entran al campo de batalla después de resolver tus puntos de inspiración.

Puedes ordenar tus cartas de la forma que quieras, pero **tu oponente debe poder verlo todo**. Esta zona es compartida por ambos jugadores.

DESCARTES

Tus hechizos instantáneos van a la pila de descartes cuando se resuelven. También irán allí las cartas que sean descartadas, destruidas, sacrificadas o contrarrestadas por algún efecto.

Tus compositores serán descartados si reciben daño en un mismo turno igual o mayor que su Motivación o si ésta es reducida a 0 o menos.

Las cartas descartadas **siempre estarán boca arriba** y cualquiera puede verlas cuando quiera.



INSPIRACIÓN

Para hacer cualquier cosa en el juego necesitarás utilizar inspiración. Todas las cartas tienen un **coste de inspiración** para poder ser “invocadas”.

Al comienzo de tu turno recibirás 1 punto de inspiración extra que deberás depositar en tu contador permanente de inspiración. Para llevar la cuenta, puedes utilizar fichas o anotarlo en un papel.

HECHIZOS E INSTRUMENTOS

Para lanzar un hechizo, toma la carta que quieres lanzar de tu mano, muéstrala a tu oponente y resta su coste de inspiración a tu contador. Si es un instrumento o un encantamiento se quedará en la mesa, si es un instantáneo irá a la pila de descartes una vez resuelto.

INVOCAR COMPOSITORES

Los compositores que invoques bajan al campo de batalla con “mareo de invocación”: un compositor no puede atacar o usar una habilidad que tenga hasta que haya comenzado tu turno en el campo de batalla bajo tu control. En cambio, si estás defendiendo, puedes bloquear con un compositor o activar sus otras habilidades sin importar cuánto haya estado en el campo de batalla.

Al comienzo de tu turno, toda la inspiración que hayas utilizado se **regenerará**.



DUELOS

La principal manera de ganar el juego es batirte en duelo con tus rivales utilizando los compositores en tu poder. Si alguno de los compositores no es bloqueado sumará tantos puntos de composición a tu Obra como puntos de composición (en rojo) posea. Recuerda que **ganas el juego si sumas 10 o más puntos** a tu Obra.

En tu fase de combate, eliges cuáles de tus compositores participarán, y eliges a quién atacarán con sus puntos de composición. **Al entrar en duelo debes girar los compositores atacantes.** Todos atacan al mismo tiempo. Puedes atacar con un compositor solo si está enderezado y solo si estaba en el campo de batalla bajo tu control al comienzo de tu turno.

Tu oponente elige cuáles de sus compositores bloquearán. **Los compositores girados no pueden ser declarados como defensores.** Para bloquear no importa cuánto estuvo el compositor en el campo de batalla. Cada compositor defensor puede bloquear solo a un atacante, pero **varios defensores pueden unirse** para bloquear un mismo compositor atacante. Si eso sucede, el jugador atacante ordena los bloqueadores para mostrar quién está primero en línea para el daño, quién segundo, etcétera. **Los compositores no tienen por qué bloquear.**

Una vez que se eligieron los defensores, se asigna el **daño de composición**. Todos los compositores, tanto atacantes como defensores, hacen daño igual a sus puntos de composición.

- Un compositor atacante que **no es bloqueado** suma todos sus puntos de composición a tu Obra.
- Un compositor atacante que **es bloqueado** hace daño a los compositores que le defienden. Si uno de tus compositores atacantes es bloqueado por varios compositores, decides cómo dividir el daño de combate entre ellos. Debes asignar al primer compositor bloqueador suficientes puntos de composición como para desmotivarlo y poder asignar daño al siguiente bloqueador defensor.
- Un compositor defensor hace daño al atacante al que está bloqueando. Si haces daño compositor que ataca, ¡pierde esa cantidad de puntos de motivación! Si un compositor recibe **daño de composición igual o mayor** a su motivación durante un mismo turno, ese compositor se desmotiva y va a la **pila de descartes**. Si un compositor recibe un daño que no es letal, permanece en la mesa, pero **el daño no desaparece hasta que finaliza ese turno.**

EJEMPLO DE COMBATE

JUGADOR ATACANTE



2/3

3/5

1/1

4/6

4/8

1/2

1/1

JUGADOR DEFENSOR

1. DECLARAR ATACANTES

El jugador atacante ataca con sus tres compositores más poderosos y los gira. No ataca con el más débil porque es demasiado fácil de desmotivar y podría ser útil para bloquear a los del oponente el próximo turno.

JUGADOR ATACANTE



2/3

3/5

4/6

4/8

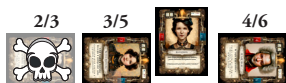
1/1

JUGADOR DEFENSOR

2. ASIGNAR BLOQUEADORES

El jugador defensor asigna bloqueadores para dos de las atacantes y deja que el tercero pase. Las elecciones de bloqueo dependen del defensor. No está obligado a bloquear.

JUGADOR ATACANTE



2/3

3/5

4/6

+3 puntos de composición

4/8

1/1

JUGADOR DEFENSOR

3. REPARTIR DAÑO DE COMPOSICIÓN

El compositor no bloqueado **suma 3 puntos** de composición a la Obra del atacante. Los atacantes bloqueados y los bloqueadores se hacen daño mutuamente. En este caso, los compositores más débiles se descartan y los más fuertes sobreviven.

PARTES DEL TURNO

Cada turno sigue la misma secuencia. Siempre que comiences un nuevo paso, cualquier instantáneo invocado que tenga lugar durante ese paso se dispara y va a la pila. El jugador activo (el jugador cuyo turno se está jugando) puede lanzar hechizos y activar habilidades y luego lo hace el otro jugador. Cuando ambos jugadores deciden no hacer nada y no hay nada esperando para resolverse, el juego prosigue al siguiente paso.

FASE INICIAL

ENDEREZAR

Enderezas todos tus compositores girados. En el primer turno del juego, no tienes cartas en la mesa, así que te saltas este paso.

ROBAR

Roba una carta de tu biblioteca. (El jugador que comienza el juego no roba en su primer turno para compensar su ventaja por empezar primero).

REGENERAR

Tu contador de Inspiración se regenera y además le sumas 1 punto. Puedes acumular un **máximo de 10 puntos de Inspiración**.

FASE PRINCIPAL

Justo antes de un duelo, puedes lanzar cualquier cantidad instantáneos, encantamientos e invocar compositores o instrumentos. Tus oponentes también pueden lanzar instantáneos o activar habilidades.

FASE DE COMBATE

INICIO DEL COMBATE

Los jugadores pueden lanzar instantáneos y activar habilidades. Es la última oportunidad que tiene tu oponente para lanzar hechizos o activar habilidades que eviten que tus compositores ataquen.

DECLARAR ATACANTES

Tú decides si alguno o varios de tus compositores enderezados entran en duelo y contra qué jugador en concreto. Luego lo hacen. Esto gira los compositores atacantes. Los jugadores pueden luego lanzar instantáneos y activar habilidades.

PARTES DEL TURNO

DECLARAR BLOQUEADORES/DEFENSORES

Tu oponente decide si alguno o varios de sus compositores enderezados bloqueará a tus atacantes. Si varios compositores bloquean a un mismo atacante, tú ordenas a los bloqueadores para mostrar quién está primero en la fila para el daño, quién está segundo, etcétera. Los jugadores pueden luego lanzar instantáneos.

DAÑO DE COMBATE

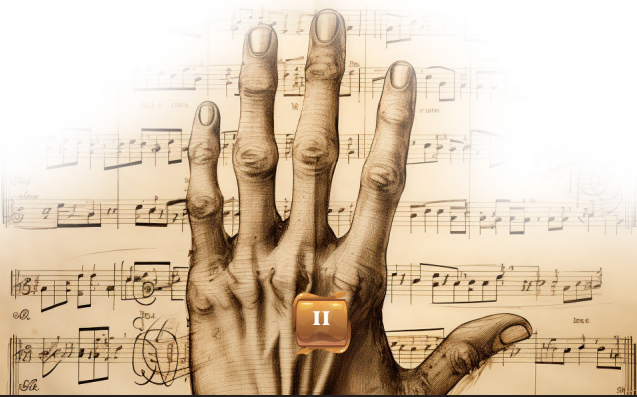
Cada compositor atacante o bloqueador que todavía está en el campo de batalla asigna su daño de combate al jugador defensor (si está atacando a un jugador y no fue bloqueada), al compositor o compositores que la bloquean, o al compositor al cual está bloqueando.

Si un compositor atacante es bloqueado por varios compositores, divides su daño de combate entre ellos asignando al primer compositor bloqueador en línea al menos suficiente daño como para destruirlo antes de asignar daño al siguiente en línea, y así sigue.

Una vez que los jugadores deciden cómo harán el daño de combate sus compositores, el daño se hace todo al mismo tiempo. Los jugadores pueden luego lanzar instantáneos y activar habilidades.

FASE DE FINALIZACIÓN

Si tienes más de 6 cartas en la mano, elige y **descarta hasta que te queden sólo 6**. A continuación, todo el daño que se haya hecho a los compositores y los efectos de “hasta el final del turno” y “este turno” desaparecen.



FIN DEL JUEGO

Ahora es el turno de tu oponente. Ese jugador endereza sus compositores y sigue desde allí. Una vez que ese jugador termine, será tu turno nuevamente.

Seguid así hasta que un jugador consiga sumar los 10 puntos de composición. Tan pronto como un jugador complete su Obra, el juego termina de inmediato ¡y gana la partida!



Un juego creado por



cocomusic.es

info@cocomusic.es