

Bismut

*El planeta de **Bismut** es un planeta sagrado en el que reina la paz con bellas estructuras geométricas de colores tornasol. Sin embargo, aquí se efectúa el ancestral torneo de **Bismut**. Este torneo busca detener conflictos universales a gran escala, por lo cual cada líder envía a sus mejores campeones a luchar en el coliseo de **Bismut**. El bando que quede en pie al final de la batalla campal, resultará victorioso del conflicto, así evitando el derramamiento de sangre innecesario y una catástrofe intergaláctica.*

Bismut es un juego de 4 a 8 jugadores de tipo *Battle Royale* en el que cada jugador busca ser el último en pie. Consta de 120 cartas de campeones diferentes con habilidades únicas, donde cada jugador empezará con dos de estos al azar. Algunos de los efectos de estos campeones afectarán a los jugadores según su ubicación en la mesa. Las habilidades de estos campeones tendrán un tiempo de descanso para volver a ser usadas, pero siempre podrás cambiar a tus campeones que estén descansados por los campeones de la banca. A lo largo del juego buscarás infligir daño a los demás jugadores, defenderte con escudos, recuperar vida y acelerar el descanso de tus campeones si es posible. Quién sea el último jugador en pie, será el ganador.

Componentes:

- 120 cartas de campeones.
- 8 Tableros de jugador
- 24 cubos marcadores
- 24 Fichas de descanso
- 50 Fichas de escudo
- 8 cartas de referencias

Simbología:

♥ **Puntos de vida**

✖ **Daño infligido a un jugador**

⚡ **Cansancio de un campeón**

🛡 **Fichas de escudo. Se utilizan para reducir el daño recibido**

⌚ **Fichas de descanso. Se utilizan para reducir el ⚡ de un campeón**

Preparación:

1. Baraja el mazo de campeones, luego revela tres cartas. Estas cartas serán la banca.
2. Cada jugador recibe un tablero de jugador, una carta de referencia, tres cubos marcadores, una ficha de descanso y dos cartas de campeón al azar que pondrá en su tablero en sus lugares respectivos.
3. Cada jugador pondrá sus cubos marcadores en su tablero. Un cubo en su marcador de vida en el 25 (si es una partida normal), o en 30 (si es una partida avanzada). Los otros dos cubos se pondrán en 0 en los marcadores de cansancio (⚡) respectivos.
4. Baraja el mazo de desgaste. Luego se decide al azar un jugador inicial quien recibirá el mazo de desgaste, y lo pondrá cerca de su zona de juego.
5. El resto de fichas se pondrá en una zona central cerca de los jugadores

El juego:

Partiendo por el jugador inicial, cada jugador tendrá un turno que se divide en tres fases: **Fase de descanso**, **Fase de banca** y **fase de acción**. Cuando el jugador que tenga en su control el mazo de desgaste vuelva a tener un turno, ocurrirá una *fase de desgaste*. Antes de iniciar su turno, deberá revelar una carta de dicho mazo.

Fases del turno:

-**Fase de descanso:** Mueve el cubo marcador de cansancio (↘) de cada campeón que controles un espacio hacia atrás

-**Fase de banca:** Si tienes un campeón descansado (el marcador de ↘ de este campeón está en 0), puedes descartar a este campeón para tomar un campeón de la banca y ponerlo en tu tablero. Este nuevo campeón está inmediatamente disponible para ser utilizado, luego repón la banca (siempre debe haber tres cartas disponibles en la banca)

-**Fase de Acción:** Utiliza la habilidad de uno de tus campeones descansados, colocando el cubo marcador en el número que indica la carta del campeón o bien realiza una acción básica.

Acciones básicas:

- Recuperar 1 ♥
- Inflinge 1 ✂ al jugador que elijas
- Renueva la banca

**Renovar banca:* Toma los tres campeones de la banca y envíalos al descarte. Luego revela tres de cartas del mazo de campeones, ésta es la nueva banca.

Fase de desgaste

Cuando el jugador que tenga en su control el mazo de desgaste vuelva a tener un turno, ocurrirá una *fase de desgaste*. Previo a iniciar su turno, este jugador revela una carta de este mazo. Esta carta infligirá entre 1 y 3 de daño a todos los jugadores (este daño puede ser reducido con ♠). Este daño puede eliminar jugadores de la partida.

Habilidades de campeones

En **Bismut** hay 120 campeones con habilidades únicas, de las cuales algunas te afectarán a ti, jugadores adyacentes a ti, al que elijas, o en áreas. Las habilidades de estos campeones tendrán diferentes niveles de descanso requerido para volver a ser utilizados, los cuales comprenden desde el nivel 1 hasta el nivel 4. Según el nivel, las habilidades serán algunas más poderosas que otras, sin embargo, mientras mayor sea el nivel de poder, mayor será el tiempo de descanso requerido para volver a ser utilizado, teniendo en cuenta que cada turno que juegues, tus campeones reducirán en 1 el nivel de cansancio (↘). Un campeón no podrá, bajo ninguna circunstancia, sobrepasar el nivel de ↘ del campeón (Por ej, un campeón de nivel 1 no podrá subir su ↘ a 2 ó más)

Espacialidad

-Hay campeones que sus habilidades te afectarán a ti.

-Hay campeones que sus habilidades afectaran al jugador que elijas.

-Hay campeones que sus habilidades afectaran a los jugadores adyacentes a ti, es decir, a los jugadores a tu izquierda y/o a tu derecha.

-Hay campeones que sus habilidades afectaran una dirección, es decir, jugadores que se encuentren adyacentes a ti y además uno o más jugadores adyacentes a ese jugador en esa misma dirección.

-Hay campeones que sus habilidades afectaran a un jugador que elijas y los jugadores adyacentes a ese jugador y/o en una dirección, es decir, hay habilidades que afectarán áreas de jugadores.

Terminología

-Fichas de Escudo(♣): Estas fichas se utilizan para reducir en 1 el daño recibido por cada ficha que gastes (*puedes tener infinitas de estas fichas, en caso de acabarse puedes usar cualquier elemento como marcador*).

-Fichas de Descanso (⌚): Estas fichas se utilizan para reducir en 1 el cansancio (↘) de un campeón por cada ficha que gastes (*Puedes tener un máximo de tres de estas fichas*).

-Asesinar: Elimina un campeón de la zona de juego de otro jugador. Este campeón es enviado al descarte y el jugador afectado recibirá un nuevo campeón del mazo de campeones. Dependiendo de la habilidad del campeón, el nuevo campeón puede venir *cansado* o *descansado*:

**Cansado:* El marcador de ↘ del nuevo campeón recibido será el mismo del campeón descartado, si es posible. (No muevas el marcador de ↘ a menos que el nivel del nuevo campeón sea menor que lo registrado en el marcador de ↘, en cuyo caso deberá llegar hasta el máximo posible del campeón).

**Descansado:* El marcador de ↘ del nuevo campeón recibido será 0, es decir, que debe mover este marcador de ↘ a 0 (Este campeón podrá ser utilizado inmediatamente en el turno de ese jugador).

-Perforante: El daño infligido por la habilidad de este campeón no puede ser reducida por ♠

-Pedir apoyo: La habilidad de este campeón requiere que el otro campeón que controles esté cansado aunque sea en un nivel (su marcador de ↘ se encuentra en 1 ó más). Aumenta el marcador de ↘ de ese campeón en 1. Esto tiene que ser posible, de lo contrario, no se podrá realizar la habilidad (los campeones de nivel 1 no pueden ser usados para este tipo de habilidad).

-Carta de un solo uso: Una vez que este campeón vuelva a estar descansado (su marcador de ↘ está en 0), debe ser descartado y reemplazado por una nueva carta del mazo de campeones. Este nuevo campeón está inmediatamente disponible para ser utilizado.

-Carga: Existen habilidades especiales de campeones que requerirán que dicho campeón utilice su habilidad. Una vez que este campeón vuelva a estar descansado (su marcador de ↘ está en 0), gatillará esta habilidad.

-Continua: Este campeón resuelve un efecto descrito cada vez que reduce su marcador de ↘. Esto también cuenta cuando utilizas fichas de ⌚ para reducir el ↘ de este campeón.

Eliminación de un jugador

Cuando un jugador es eliminado (su marcador de vida (♥) se redujo a 0), éste se vuelve un fantasma. Cada vez que un jugador fantasma juegue un turno, solo puede infligir 1 ✖ a un jugador que elija. Este daño no puede eliminar a ningún jugador. Cuando un jugador queda eliminado y se vuelve un fantasma, el espacio en la mesa también se ve alterado, es decir, el espacio de este jugador ya no cuenta para las habilidades de los campeones, por lo que habilidades que afectaban adyacencias o áreas, ahora afectan a otros jugadores y puedes llegar a verte afectado por estas mismas. Ejs:

1. *El jugador a tu izquierda ha quedado fuera de la partida, y quieres utilizar una habilidad que afecta a los jugadores adyacentes a ti, el jugador que ha quedado fuera de la partida ya no se considera adyacente a ti, sino que lo sería el jugador a la izquierda del jugador eliminado.*

2. *Quedan 3 jugadores en partida, y una habilidad afecta a un jugador adyacente a ti y a los dos siguientes en esa dirección, te verás afectado por la habilidad debido a que estás dentro del área de efecto.*

3. *Quedan solo dos jugadores en partida, estos se consideran adyacentes por ambos lados, por lo que habilidades que afecten a ambos lados, afectará dos veces al otro jugador. Además, habilidades que, por ejemplo, afecten a un jugador adyacente y a los dos siguientes en esa dirección, afectarás al otro jugador, luego a ti, y por último una segunda vez al otro jugador.*

Final de la partida:

Cuando solo quede un jugador con puntos de vida, será el final de la partida, y ese jugador será el ganador del Torneo de BISMUT!!!

Si ocurriera el caso de que todos los jugadores que sigan en pie queden eliminados al mismo tiempo, no habrá vencedor. Para desempatar, la única opción es... iniciar un nuevo torneo!

Recordatorio: Si alguna carta contradice las reglas del juego, la carta prevalece.