



METALCORPS

The Mechs' war

PRESENTACIÓN

Año 3013. Algunos todavía recuerdan las fiestas celebradas en todo el mundo cuando se puso en marcha el primer reactor nuclear de fusión a escala industrial. Energía limpia e ilimitada, un sueño hecho realidad. Poco después se planteó un nuevo salto para la humanidad, la energía nuclear compacta. El poder de un sol en un dispositivo del tamaño de un motor de combustión. Si, algunos todavía recuerdan esos días, pero son pocos. La mayoría han muerto.

TECNOLOGIAS CORPS fue el mayor consorcio mundial creado hasta la fecha. Gobiernos y corporaciones tecnológicas de todo el mundo, unidos para reducir el tamaño de un reactor de fusión. Y al principio funcionó. Los primeros desarrollos permitieron adelantos en industria, medicina medio ambiente y transporte que asombraron al mundo. La energía ya no era un problema, los robots se encargaban de los trabajos más duros y las personas tenían mejor calidad de vida. Mi padre todavía llora recordando como los sueños se convirtieron en pesadilla.

Él fue uno de los culpables, pero no el único. Era un alto cargo de una de las corporaciones integradas en TECNOLOGIAS CORPS y como buen militar, pensó que si el reactor nuclear compacto (RNC) permitía progresar a la humanidad, también serviría para mejorar su defensa. Ellos fueron los primeros en iniciar una línea de investigación militar a espaldas del resto de corporaciones. Los primeros en desarrollar un METALCORP. Máquinas de aspecto semihumano de 10 metros de altura y 20 toneladas de peso, con un único piloto a sus mandos. El poder de una estrella en reactor compacto, convertido en un arma sin igual.

Rápidos, potentes y casi indestructibles. El arma disuasoria definitiva decía el Coronel orgulloso. Igual

hasta lo creía, pero otros en su propia corporación no tenían tan buenas intenciones. Podría decirte qué facción y gobierno fue el primero en seguir este razonamiento, pero no cambiaría nada. TECNOLOGIAS CORPS era una buena idea, pero el egoísmo emponzoña todo lo que toca el ser humano. Poco importa si el primer paso lo dieron Americanos, Europeos o la pequeña Japón.

Nosotros creíamos ser distintos. Los Hackers, que publicamos toda la información sobre el proyecto METALCORP creíamos estar salvando a la humanidad, pero tan solo precipitamos la Gran Guerra. Ante la revelación de esta traición cada Corporación diseñó sus propios Metalcorps atendiendo a la tecnología que mejor dominaba, y no tardaron en lanzarlos a la guerra. Los continentes y países pasaron a denominarse "sectores", en los que cada corporación se hizo fuerte. Ciudades destruidas, masas de civiles huyendo de la devastación que los combates entre Metalcorps dejaban a su paso. Supervivientes hacinados en las nuevas fortificaciones o hangares-ciudad protegidas por alguna corporación para la que se veían obligadas a trabajar sin descanso.

Ícaro quemó sus alas al querer llegar al sol. Nosotros arruinamos nuestras vidas al intentar fabricar uno. Los Hackers no somos mejores que el resto. También hemos construido nuestro propio Metalcorp y luchamos como una facción más. Ya no aspiramos a que el desarrollo de los RNC beneficie a toda la humanidad. Tan solo queremos ser la parte de ella que sobreviva a esta locura.

Es la hora. El combate final se acerca. Mi Metalcorp espera a su piloto y ya poco importa cómo llegamos hasta aquí. Ya solo importa ganar en La Guerra de las Maquinas.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

METALCORPS es un juego de cartas y dados de estrategia de 1 a 5 jugadores, ambientado en un futuro no apocalíptico. Los jugadores asumen el papel de pilotos de las poderosas máquinas de combate que son los Metalcorps. Cada jugador elige bajo que Corporación tecnológica quiere pilotar, enfrentándose Metalcorps de otras Corporaciones, y por tanto con otras tecnologías.

En Metalcorps, una ronda de juego equivale a un año de guerra. Durante el mismo, los jugadores pueden configurar su Metalcorps con los diferentes equipamientos (poderosos armamentos y resistentes escudos), y combatir con el rival que elijan. Durante los combates cada piloto se ayudará de los metalsoftwares, es decir, virtuosas aplicaciones informáticas que apoyarán al piloto o penalizarán a sus rivales. Y por supuesto, la capacidad para ganarse aliados también ayudará al piloto en su camino hacia la victoria.

Los Metalcorps funcionan con energía que deben ir gestionando durante la partida. La energía se utiliza para usar los armamentos, escudos y metalsoftwares. Asimismo, estos niveles de energía también definen el daño que puede soportar el metalcorps, por lo que el piloto debe equilibrar sus consumos energéticos para poder ganar sus enfrentamientos.

También se incluyen reglas particulares para la modalidad de juego para un solo jugador así como dos jugadores.

COMPONENTES

- 5 x tableros de corporación
- 5 x marcadores de energía PVC
- 90 x cartas
- 1 x Token de Iniciativa
- 6 x dados
- Reglamento de Juego

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es conseguir acabar con todos los Metalcorps rivales. Sólo puede haber un ganador, y será el último que quede en pie (con algún nivel de energía) en el campo de batalla.

LAS CORPORACIONES

En METALCORPS hay cuatro Corporaciones. Estas corporaciones representa a 4 territorios diferentes del mundo, y están definidas por distintos valores de ataque base y defensa base. Estas Corporaciones son:



HACKERS GROUPS
(origen desconocido)



MECHANICIANS SOCIETY
(Comunidad Europea)



MEGA CORPORATION
(USA)



NISIKO INDUSTRY
(Japón)



VITALITY CORP.
(Rusia)



PREPARACION

Para preparar una partida de METALCORPS sigue cuidadosamente los pasos siguientes:

1. Elegir Corporación: los jugadores deben decidir a qué Corporación quieren manejar y coger su Panel de Control y un marcador de energía. A falta de acuerdo entre los jugadores para la elección de Corporación, se podrán tirar dos dados por jugador eligiendo en orden de puntuación

2. Situar Mazo de cartas: las cartas de equipo (armamentos, escudos y metalfsoftwares) se barajarán colocando el mazo boca abajo en el centro de la mesa de juego.

3. Iniciativa: se lanzan 2 dados y quien saque mayor resultado es el jugador que comienza con la iniciativa. La iniciativa irá cambiando en cada ronda en sentido de las agujas del reloj.

4. Robar manos iniciales: cada jugador roba 4 cartas del mazo de forma ordenada según iniciativa.

PANEL DE CONTROL

En el Panel de Control se recoge las características técnicas de cada Metalcorps. Cada Corporación tendrá paneles diferentes.

La información que recoge los paneles es la siguiente:

Ataque base:

Junto al icono de armamento se indica los dados de ataque base, que puede realizar un Metalcorp si no tiene armamentos o bien, los armamentos que tiene están activados.

Para el caso particular de la corporación Hacker Groups, en lugar de ataque base tiene una reducción de -1 en el consumo de energía para el uso de metalfsoftwares (gasta 1 punto menos de energía de lo que indique la carta de metalfsoftware).

Defensa Base:

Blindaje básico de cada Metalcorp. Es la defensa que se usará siempre y cuando el Metalcorps no tenga escudos acoplados o bien los que tenga estén ya activados.

Diagrama de acoplamiento

Alrededor de todo el borde del panel se encuentran los espacios para ubicar las cartas de armamento o escudo (en la parte superior se colocan hasta dos armamentos y en los laterales hasta dos escudos).

Contador de energía

En la zona central del panel se ubica el contador de energía, compuesto por un total de 35 niveles. Este es el valor inicial máximo. Cuando llegue a cero se considera que el metalcorps ha sido derrotado y por lo tanto está fuera de la partida.

TIPOLOGÍA DE CARTAS

En METALCORPS existen tres tipos de cartas: Cartas de Armamento, Cartas de Escudo y Cartas de Metalfsoftware.



CARTAS DE ARMAMENTO

Las cartas de armamento proporcionan al metalcorp capacidad de ataques adicionales a su ataque base. Se identifican por su color rojo y el siguiente icono en la parte superior izquierda de la carta:



Se acoplan al Metalcorp en la zona del Panel de Control identificada con el mismo icono. Para acoplarlas el piloto jugador debe gastar tantos niveles de energía como indica la carta. La energía necesaria se indica en el círculo gris situado junto al nombre de la carta.

Por último, en la parte inferior se indica la potencia del ataque de cada armamento (número de dados rojos que el piloto lanzará en su ataque para infligir daño a su rival)

CARTAS DE ESCUDO

Las cartas de escudo proporcionan al Metalcorp capacidad de resistencia frente los ataques de sus rivales. Se identifican por su color azul y el siguiente icono en la parte superior izquierda de la carta:



Estas se acoplan al Metalcorp en la zona del Panel de Control identificada con el mismo icono. Para acoplarlas el piloto jugador debe gastar tantos niveles

de energía como indica la carta. La energía se indica en el círculo gris situado junto al nombre de la carta. Por último, en su parte inferior se indica la capacidad defensiva que confiere este escudo (número de dados azules que el piloto lanzará para detener el daño del ataque de sus rivales).

CARTAS DE METALSOFTWARE

Los metalsoftware son aplicaciones informática muy desarrolladas que tiene la virtud de potenciar o penalizar las características y acciones de los metalcorps.

Las cartas de metalsoftware se identifican por su color gris y el siguiente icono en la parte superior izquierda de la carta:



A diferencia de las de armamento y escudos, estas cartas no se acoplan dentro del Panel de Control, simplemente se ejecutan durante la fase de combate del turno. Para su ejecución el piloto jugador debe gastar tantos niveles de energía como indica la carta. La energía se indica en el círculo gris situado junto al nombre de la carta.

Por último, en su parte inferior se indica el efecto que se consigue con la ejecución de la carta.

(Nota: En apartados siguientes se incluye una descripción de los efectos que produce los metalsoftwares que se incluyen en el juego Metalcorps).

CÓMO JUGAR

En METALCORPS, los jugadores alternan sus turnos de juego en rondas.

El orden de juego está marcado por la iniciativa inicial, que la tendrá el jugador que saque la tirada más alta

con 2D6. Posteriormente se cambia la iniciativa según van avanzando las rondas de juego.

La ronda comienza con el turno del jugador con la iniciativa y termina con el final de la fase de combate del último jugador. Todas las cartas (armamentos, escudos y metalsoftware) usados o no, se llevarán a la pila de descarte y comenzará la siguiente ronda (Fase de Robo-Fase de Acoplamiento-Fase de Combate)

DESCRIPCIÓN DEL TURNO

El turno de un jugador está constituido de tres fases claramente identificadas: fase de robo, fase de acoplamiento y fase de ataque.

Cada una de estas fases se realizará de manera ordenada por todos los jugadores antes de pasar a la siguiente. El jugador con iniciativa ejecutará su fase de robo, luego los siguientes jugadores en sentido de las agujas del reloj. Una vez que todos los pilotos jugadores han terminado su fase de robo, se pasaría a la fase de Acoplamiento, y tras ésta a la última etapa de ataque.

FASE DE ROBO

La primera fase del turno de un piloto es la Fase de Robo. Cada jugador roba 4 cartas. Antes de comenzar la fase de robo, todas las cartas usadas o robadas en la ronda anterior han de colocarse en la zona de descarte junto al mazo de cartas de equipos. (Cada ronda se empieza desde cero).

En cada ronda los pilotos han de jugar sólo y exclusivamente con las 4 cartas nuevas que han robado.

FASE DE ACOPLAMIENTO

El jugador, en función de las cartas que haya robado, deberá decidir si acoplar armamentos y/o escudos (o nada) pagando su coste de energía. Cuando un piloto acopla un equipo, reduce la energía de su panel de control en función del coste de energía que indica la carta, y la coloca en la ubicación correspondiente del Panel de Control. Un piloto sólo puede acoplar como máximo dos armamentos y/o dos escudos, tal y como se indica en el Panel de Control.

La fase de acoplamiento de cada jugador terminará cuando lo declare. Comenzando la fase de acoplamiento del siguiente jugador en sentido de las agujas del reloj.

FASE DE ATAQUE

Terminada la fase de Acoplamiento de todos los jugadores, el piloto con la iniciativa comienza su fase de ataque declarando la guerra a una corporación. Para ello dirá a qué Metalcorp ataca, utilizando los ataques que quiera de los que tenga acoplados.

Cuando un piloto usa un armamento, éste queda activado. Para indicar que un equipo ha sido activado se coloca de posición vertical a posición horizontal:



Carta No Activada



Carta Activada

Una carta activada ya no se puede usar más durante la ronda de juego.

Un ataque conlleva una única tirada de dados igual a lo que indica la carta de armamento utilizado.

Si un jugador no tiene armamentos, o bien, los que tiene acoplados ya están activados, puede usar su ataque base indicado en su Panel de Control (con excepción de la corporación Hackers Group que no tiene ataque base).

Cuando un jugador recibe un ataque, puede decidir con qué escudo de los que tiene acoplados bloquear. En caso de no tener escudos o los que tenga estén activados, usará su defensa base definida en su Panel de Control.

El jugador defensor puede decidir no bloquear, por lo cual recibirá el daño íntegro infligido por el ataque recibido.

La tirada de ataque (dados rojos) y defensa (dados azules) se debe realizar al mismo tiempo.

Si el jugador atacante saca mayor puntuación en la tirada que el jugador defensor, consigue dañar y por tanto reducir tantos niveles de energía como marque la diferencia del resultado de ambas tiradas.

Por ejemplo, el jugador 1 ataca con un armamento, por ejemplo "Cañón de plasma (2D6+2)" al jugador 2 que defiende con "Escudo de Chatarra (1D6+1)". Tiran los dados al mismo tiempo obteniendo el siguiente resultado. El jugador 1 saca un 4 y un 3, un total de $7+2=9$. Mientras que el jugador 2, saca un 4 con su único dado, $4+1=5$. Por tanto el jugador uno realiza un daño total al jugador 2 de $9-5=4$ niveles de energía.

Una vez que un jugador utilice todos sus armamentos o bien decida que no usará alguno de los acoplados informará de que ha terminado su fase de ataques y se pasará al siguiente jugador siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Un piloto jugador podrá usar en su turno su ataque base una única vez siempre que no tenga otros armamentos o bien los tenga activados. Asimismo, las defensa base podrá usarse siempre que un metalcorps sea atacado y no disponga de escudos acoplados o los que tenga estén ya activados.

Los jugadores defensores tendrán **Derecho a Réplica** si así lo desean. Esto es, cuando un jugador es atacado, ya sea por uno o varios armamentos de un mismo piloto, el atacado puede decidir **si responde con un ataque**. Este ataque debe ser realizado por alguno de los equipos que tenga acoplados y no estén activados o por el ataque base si ya ha activado el resto. Obviamente el jugador cuando esté en su turno podrá volver a usar el ataque base, pues este lo habría usado en los turnos de los rivales atacantes.

METALSOFTWARES

A diferencia de los otros dos tipos de cartas, los metalsoftwares no se acoplan al Metalcorps. Se pueden usar en cualquier momento de la Fase de Ataque. En función de cada tipo de metalsoftware, éste puede usarse antes o después de la tirada de dados. A continuación se detallarán el significado de cada uno de los iconos que se incluyen en este tipo de cartas:



(+X), bonifica resultado de uno de los dados



Destruye armamento o escudo



Intercambia uno de los Resultados de tu tirada Con la de tu rival.



Cuando un jugador te ataca, desvía el ataque hacia otro jugador.



Reduce 3 niveles de energía para incrementar los de un rival objetivo



Incrementa 3 niveles de energía de Tu Metalcorps



Reactiva un armamento o escudo

FIN DE RONDA

La ronda de juego termina tras acabar todos los ataques. En ese momento todas las cartas robadas (usados o no) se colocan en la zona de descarte.

GANAR ENERGIA

Sólo hay dos formas de ganar niveles de energía. Una mediante el empleo de los metalsoftwares adecuados, y otra al destruir un Metalcorps rival, lo que otorga 5 niveles de energía al piloto que lo derrote.

GANAR LA PARTIDA

Ganará la partida el piloto cuyo Metalcorp siga en pie (al menos 1 nivel de energía) cuando el resto hayan sido destruidos.



MODALIDADES DE JUEGO

El juego Metalcorps también está diseñado para partidas entre 2 jugadores, a modo de combates directos controlando dos corporaciones cada jugador. También existe un modo solitario de un jugador contra una corporación.

MODO DUELOS

Las partidas modo Duelo están diseñadas para 2 jugadores, donde cada uno llevará a 2 corporaciones a elegir. El objetivo del juego es el mismo, (combatir para destruir a tus rivales) ganando aquel que primero acabe con las dos corporaciones enemigas.

En esta modalidad hay que considerar los siguientes cambios en el sistema de juego definido:

- El jugador robará 6 en lugar de 4 cartas, en la fase de robo.
- En la fase de acoplamiento decidirá a cual de sus dos Metalcorps acoplar las cartas de equipo y escudo que haya robado, siguiendo siempre el orden de iniciativa.
- La iniciativa será siempre alternando los metalcorps de los dos jugadores.

MODO SOLITARIO

Sistema de juego diseñado para un solo jugador, el cual decidirá con qué corporación jugar y contra cuál combatir.

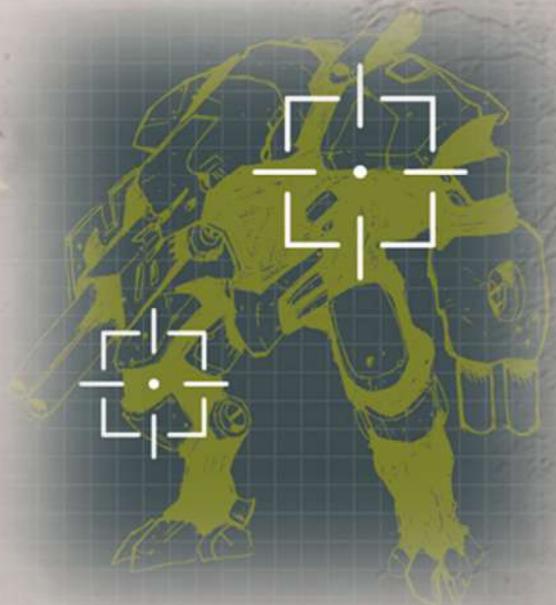
Las reglas a considerar en esta modalidad de juego son las siguiente:

- Se va alternando la iniciativa
- Las cuatro cartas que se roba por el metalcorps rival han de jugarse tan pronto como sea posible. Esto es, se acoplará todo lo que sea posible, siempre desde la carta de mayor coste a la de menor coste.
- Respecto a los metalsoftwares los usará tan pronto como sea posible dirigiendose primero a las cartas de mayor coste, y siempre armamentos antes que escudos.

- Al final de cada ronda el metalcorps rival ganará 3 niveles de energía.
- La carta de Metalsoftware "Configuración de combate" no se usará en esta modalidad de juego.

MODO TÁCTICO

Sistema de juego diseñado para buscar la máxima estrategia durante la partida. Está dirigido a combates entre 2 o más metalcorps. En esta modalidad, cuando termina la fase de combate, cada piloto jugador puede decidir si mantiene las cartas que tenga en mano y que no haya usado, robando en la siguiente fase de robo únicamente las cartas necesarias para completar las 4 cartas iniciales.



CRÉDITOS

Diseño del juego: Raúl López y Juan Carlos Ruiz
Desarrollo del Juego: Raúl López, Juan Carlos Ruiz y Jorge Rodríguez.
Productores: ÁTOMO GAMES
Fabricado en España por AGR PRIORITY
Edición: ÁTOMO GAMES
ISBN: 978-84-697-6158-8
Diseño Gráfico: Francisco José Millán
Ilustración de nombre del juego: Francisco Morillas
Ilustración cartas: Francisco José Millán
Nº de Registro de la propiedad: 201699901509810
El universo METALCORPS es una creación de Raúl López

ANEXO 1. RESUMEN METALSOFTWARES



AMPLIFICADOR ENERGÉTICO:

Incrementa 3 niveles de energía de un Metalcorps.



CONFIGURAR COMBATE:

Puedes cambiar el objetivo de un de un ataque de cualquier jugador. Esta carta ha de jugarse antes de la tirada de dados.



DESTRUCTOR TERMICO:

Destruye un armamento o escudo que esté acoplado en un Metalcorps. El equipo destruido se coloca en el mazo de descartes.



MOTOR AUXILIAR:

El resultado de un dado se incrementa en +2. Puedes usar esta carta después de la tirada de dados.



MINAS ANTIMISILES:

El resultado de un dado se disminuye en -2. Puedes usar esta carta después de la tirada de dados.



CHIP ENERGÉTICO:

Disminuye 3 niveles de energía de tu metalcorps para incrementar en 3 niveles la de otro metalcorps objetivo.



SISTEMA DE REACTIVACIÓN:

Puedes volver a enderezar una carta girada de armamento o escudo para volverla a usar.



INVERTIR HOSTILIDAD:

Tras la tirada de dados, puedes decidir cambiar un resultado de un dado de ataque por uno de defensa y viceversa.

