

Mentes Metálicas

(Título original: *Metal Minds*)

Un juego de estrategia intensa

Autor: **J. J. Sturgeon**

Nift Games™

Edad: a partir de 10 años

Nº de jugadores: de 2 a 4

Duración: entre 30 y 60 minutos



Traducción libre de las

REGLAS DEL JUEGO



- página 0 -

CONTENIDO

12 peones (indicadores para el conteo de recursos)
(4 lilas, 4 naranjas y 4 verdes. Para la *tetracita*, el *bilbadón* y el *exorilio*, respectivamente)

4 gemas rojas (indicadores para el conteo de *esferas de grieta*)

4 tableros de monitorización de recursos

75 cartas de inventario

8 cartas de personaje (*agentes de mentes metálicas* de distintas características, cada jugador asumirá la identidad de uno)

1 reglamento (el aquí presente)

BIENVENIDOS AL PLANETA KAL-PURNIKA

Kal-Purnika es un planeta colonial, rico en recursos y con una tecnología asombrosa.

Por si eso fuera poco, sus prestaciones gubernamentales en materia de sanidad son famosas en las galaxias vecinas por la utilización de ingeniería genética, concretamente por un tratamiento genético denominado el programa **Mentes Metálicas**. Dicho tratamiento, orientado a la curación de los pacientes,

consiste en la modificación del ADN mediante la adición de diferentes minerales en el ADN del sujeto.

El tratamiento a parte de curar con éxito aflicciones y enfermedades de lo más variadas, tiene unos interesantes efectos secundarios: los pacientes desarrollan una mayor capacidad cerebral y capacidades psíquicas especiales.

Pero someterse al tratamiento no es barato, la sanidad no es pública y la mayoría de los ciudadanos no pueden pagarlo, por lo que el gobierno ofrece a una alternativa: se proporciona gratuitamente el tratamiento a quienes lo deseen a cambio de que una vez curados sirvan durante diez años en el **Cuerpo de Agentes de Mente Metálica**.

Durante ese periodo serán entrenados en la realización de hazañas telepáticas y en los procesos de forja de materias primas en complejas máquinas. Ya que esos son los conocimientos necesarios para realizar el cultivo de las **esferas de grieta**, unas esferas de energía sólida que se utilizan para abastecer de energía las ciudades.

- página 1 -

El programa tiene tres tratamientos diferentes, la aplicación de uno u otro viene determinada por el problema del paciente.

Cada uno de los tratamientos produce, a parte de la curación, una **mente metálica** con propiedades específicas:

Las **mentes de hierro** es el nombre dado a aquellas personas que para superar una lesión física grave recibieron en su ADN metales industriales: hierro (Fe), acero (hierro y carbono) y titanio (Ti).

También reciben el nombre de **mentehierro**.

Los **mentehierro** son los más expertos en el campo de la transmutación.

Las **mentes de plata** o **mentep plata** recibieron en su ADN una aleación de metales preciosos: plata (Ag), oro (Au) y platino (Pt) para ayudar a recuperarse de una enfermedad mental.

Los **mentep plata** tienen un don especial para la clarividencia.

Las **mentes de cobre** o **mentecobre** fueron víctimas de una enfermedad genética, su ADN se trató con metales volcánicos cobre (Cu), níquel (Ni) y cinc (Zn).

Los **mentecobre** sobresalen con creces en el campo de la telequinesia.

-

Con el objetivo de recoger **esferas de grieta**, una brigada de **mentes metálicas** ha sido enviada a la **Extensión Exterior**, una cadena montañosa remota, rica en recursos naturales.

Estando allí encuentran varias viejas fábricas, abandonadas y misteriosas.

Ante la noticia, los miembros del gobierno de **Kal-Purnika**, ansiosos por ampliar la colonia, dan a los agentes la tarea de crear **esferas de grieta** suficientes como para restaurar y convertir las fábrica abandonadas recientemente halladas en plantas de energía totalmente operativas.

Además, se promete una jugosa e inesperada recompensa:

«El gobierno recompensará al primer agente que realice la tarea solicitada mediante su liberación anticipada, dando por saldado el servicio de 10 años.»

Una vez lanzada la promesa de libertad, la consecuencia no se hace esperar: la rivalidad entre los agentes se vuelve feroz.

- página 2 -

LA MISIÓN

En el juego *Mentes Metálicas*, cada jugador asume la identidad de un **agente**.

En cada turno, los jugadores roban una carta, construyen **dispositivos**, ejecutan **maniobras** y usan sus **poderes**.

Tu objetivo como agente *Mente Metálica* es **conseguir la mayor cantidad de esferas de grieta lo más rápido posible**, mientras haces lo posible por frustrar los esfuerzos de los demás agentes, antes compañeros pero ahora rivales por conseguir como sea la libertad.

LOS AGENTES

Cada jugador comienza el juego robando al azar una **carta de personaje** (cartas **amarillas**).

Cada personaje es un **agente** único y te proporciona un poder especial:

-los **mentehierro** convierten y obtienen más **recursos**;

-los **menteplata** roban una carta adicional;

-los **mentecobre** pueden crear sus propias **esferas de grieta** (el color **rojo** en el marcador).

El **agente** también determina el **máximo de cartas en mano** y el **máximo cartas en zona de acción**.

El **poder** y los **máximos** que posea tu **agente** guiarán tu estrategia de juego.

Ver imagen de ejemplo:

Zona superior de la carta:

-**Nombre del agente:** 1ª línea. (*Quintesa Miraz*)

-**Tipo de agente:** 2ª línea. (*Agente mentehierro // Ironmind Agent*)

Zona media de la carta:

-**Máximo en mano:** N° junto a mano (2)

-**Máximo en zona:** N° junto a rueda dentada. (3)

Zona inferior de la carta:

-**Poder del agente:** Explicado con iconos en la frase.

(*Descarta 1 carta y obtienes 1*unidad de Tetracita, icono lila* o 1 *unidad de Exorilio, icono verde* // Discard 1 card to get 1 *icono lila* or 1 *icono verde**)

-**Nombre del ilustrador**

Pie de foto:

Agente **mentehierro**

El **máximo en mano** (icono: **mano**) es el n° de cartas que puedes tener como máximo en la mano, antes de robar carta y terminar tu turno.

El **máximo en zona** (icono: **rueda dentada**) es la cantidad máxima de *dispositivos* que puedes tener en juego en **tu zona de acción** (la fila de cartas ante tu marcador), antes de robar carta y termina tu turno.

- página 3 -

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Para prepararse para una partida, cada jugador debe tener una **terminal**. Una **terminal** está formada por un **marcador** y un **agente**.

—>Coloca tu **marcador** (con el lado numerado hacia arriba) justo en frente de ti.

—>Recibe 1 **gema roja** y 3 **peones**, uno de cada color (morado, naranja y verde]:

Usa la *gema roja* para llevar un registro del total de tus *esferas de grieta*.

Usa los 3 *peones* para gestionar los 3 tipos de *recursos*.

Empiezas la partida con cero esferas de grieta, y con **1 unidad de cada recurso**.

Así que coloca cada uno de tus **peones** en la posición marcada con un «1» en su color correspondientes sobre el **marcador**.

—>Baraja las **cartas de personaje** y luego reparte 1 bocabajo a cada jugador. Una vez recibida, coloca tu carta de personaje de bocarriba con tu *agente* visible, a la izquierda de tu *marcador*.

—>Deja suficiente espacio libre delante de tu *terminal* para que quepa una fila de cartas, será tu **zona de acción**. Esta será, a diferencia de la mano, una área visible a todos, donde colocarás todas las cartas y dispositivos que utilices.

Ver imagen:

*El inventario (mazo de cartas bocabajo)
(mazo de juego)*

*El depósito de chatarra (mazo de cartas bocarriba)
(pila de descartes)*

Tu zona de acción (cartas bocarriba)

Tu terminal (carta de personaje y marcador, con los 4 indicadores sobre él)

Tu mano (cartas en la mano no visibles para el resto de jugadores)

- página 4 -

PREPARACIÓN DEL JUEGO (continuación)

Para formar el **inventario** (el mazo de juego, de donde robarán cartas todos los jugadores durante la partida), baraja todas las **cartas de inventario** y luego colócalas bocabajo formando un mazo, ubicándolo en una zona central.

Mantén en secreto en tu mano las cartas que robes.

—> **Se empieza el juego con 4 cartas en la mano.**

Así que reparte 4 cartas a cada jugador del **mazo de inventario**

El **depósito de chatarra** es la **pila común de descartes** para las *cartas de inventario*.

Descartar una carta es quitarla de tu **mano** y dejarla en el **depósito de chatarra** (la pila de descartes).

Eliminar un *dispositivo* significa quitarlo de tu **zona de acción** y dejarlo en el **depósito de chatarra** (la pila de descartes).

Cuando el **mazo de inventario** se acaba, baraja inmediatamente las cartas del **depósito de chatarra** (la pila de descartes), y colócalos bocabajo para crear un nuevo *mazo de inventario*.

- página 5 -

EL DESARROLLO DE LOS TURNOS

Se elige al azar el orden en que los jugadores realizarán su turno.

El juego consta de **rondas de juego**. Una **ronda** se completa después de todos los jugadores ha realizado su turno.

Cada turno consta de **3 fases**:

→ 1. **Fase de acción** -

Puedes omitir esta fase. Si lo haces, roba 1 carta o recibe 2 recursos, de cualquier tipo, iguales o distintos.

Si no la omites, puedes realizar lo siguiente, en cualquier orden:

- Jugar cualquier número de cartas de tu mano.
- Usar los poderes de los *dispositivos* que estén en tu *zona de acción*.
- Usar el *poder* de tu *agente*.

→ 2. **Fase de control de máximos** -

Has de controlar que no se sobrepase ninguno de los 2 **máximos** establecidos en tu carta de personaje.

Realizar **las 2** acciones siguientes:

- **Descarta** cartas hasta que su cantidad no sobrepase tu **máximo en mano**
- **Elimina** dispositivos hasta que su nº esté dentro del **máximo** permitido en tu **zona de acción**.

→ 3. **Fase de robo** -

Realizar **las 2** acciones siguientes:

- Gira todos tus *dispositivos* y tu *agente*, dejándolos en vertical.
- Roba las 2 primeras cartas de el **mazo de inventario**.

- página 5 -

PONIENDO EN JUEGO LAS CARTAS

Puedes jugar todas las cartas de tu mano que quieras si puedes pagar el coste en recursos que requiera cada una.

Las **carta en las que no se indica su coste** en recursos se juegan sin pagar nada.

El **inventario** tiene **2 clases** principales de cartas: las *maniobras* (azules, acción inmediata, 1 uso) y los *dispositivos* (rojo o verde, acción retardada). A su vez hay 2 tipos de *dispositivos*: las *máquinas* (rojas, 1 uso cada turno) y los *artilugios* (verdes, 1 único uso). Veámoslo todo:

1) Las maniobras [cartas **azules**] producen un efecto inmediato, pero de un solo uso.

Para jugar una carta de maniobra:

lo primero paga su coste de recursos, si lo tiene (ícono de la derecha, precedido de un nº sobre amarillo);

luego resuelve su efecto;

y tras eso coloca la carta en el *depósito de chatarra*.

Ver imagen:

-Nombre de la maniobra: 1ª línea, fondo azul
(Hipnotizar // Mesmerize)

-Tipo de maniobra: 2ª línea, fondo blanco
(Maniobra de asalto)

-Coste:(ícono a la derecha precedido por un nº sobre amarillo

(1 unidad de cosa morada)

-Efecto (líneas de texto en la zona inferior)

(Mira todas las cartas del rival. 1 rival descarta 1 carta de tu elección.)

-Nombre del ilustrador (última línea precedido por un lápiz, fondo azul)

Pie de foto: Maniobra de asalto

2) Los dispositivos tienen un efecto retardado y permanecen en juego hasta que los *eliminas* de *tu zona de acción*.

Para jugar una carta de **dispositivo**: primero paga su **coste** de recursos, si lo tiene; y luego colócala en **tu zona** de acción.

OJO: No se pueden utilizar los poderes de un dispositivo en el mismo turno que haya sido colocado en la zona de acción. El dispositivo se podrá utilizar en el turno siguiente.

Hay 2 tipos de **dispositivos**:

a) **Las máquinas** [cartas **rojas**] tienen un poder que se puede utilizar una vez por turno hasta que salgan de *tu zona de acción*.

b) **Los artilugios** [cartas **verdes**] se pueden utilizar una única vez, y luego debes *eliminados*.

- página 6 -

Ver imagen:

Carta roja

Dispositivo de tipo motor

Carta verde

(Gratis) Dispositivo de tipo artilugio

LOS PODERES DE ARTILUGIOS, AGENTES Y MOTORES.

Durante tu **fase de acción** puedes utilizar los **poderes** de tu *agente* y cualquier *dispositivo* que esté en tu *zona de acción*.

Para utilizar un *poder*: primero paga su coste si tiene uno; luego resuelve su efecto.

Hay 2 tipos de **poderes**:

(Icono: **flecha circular sobre rojo**)

1) Poder cíclico

El poder se puede utilizar **1 vez por turno**.

Cuando uses el poder de la carta **gírala, colocándola perpendicularmente a las demás**, para indicar que ya fue utilizado su poder.

Los **agentes** y los **motores** tienen **poderes cíclicos**.

(Icono: **cubo de basura sobre verde**)

2) Poder de desguace

El *artilugio* con poder de desguace ejerce el efecto que le permita su poder y a continuación dicho artilugio ha de ser *eliminado*. Quita el *artilugio* de tu *zona de acción* y tíralo al **depósito de chatarra**.

OJO: Si un *dispositivo* es *eliminado* por cualquier otra razón que no sea pretender utilizar su *poder por desguace* durante la *fase de acción*, el efecto **no** se accionará.

Solamente los dispositivos de tipo **artilugio** (cartas verdes, 1 único uso) tienen **poder de desguace**.

SUBTIPOS

Las **cartas de inventario** están divididas a su vez en 4 subtipos:

1. Las **cartas de recursos**: proporcionan *recursos* gratuitos.
2. Las **cartas servicios**: otorgan ventajas variadas, por ejemplo robar cartas extra o transformar *recursos*.
3. Las **cartas de energía** crean *esferas de grieta*.

4. Las **cartas de ataque** obligan al rival a descartar cartas, *eliminar dispositivos* o le ocasionan la pérdida de *esferas de grieta*.

- página 7-

LOS RECURSOS (MORADO, NARANJA, VERDE)

Utiliza **recursos** como **pago** por usar las cartas de tu mano y por determinados poderes.

Realizar un seguimiento de los **recursos** que posees moviendo el **peón** correspondiente a modo de indicador sobre el tablero con el **marcador**.

Puede tener más de 6 unidades de cada **recurso**.

Cuando un efecto indica obtener **recursos** y no se especifican de cuál, tú eliges de qué tipo.

Hay 3 tipos de **recursos**:

- **Tetracita** [lila]

Es un cristal que se encuentra en cavernas. Se utiliza para construir **aparatos** y realizar **maniobras**.

- **Bilbadón** [naranja]

Es una lava utilizada como combustible, que se acumula principalmente formando lagos de montaña. Se usa para crear y destruir **esferas de grieta**.

- **Exorilio** [verde]

Es un mineral extraído de las canteras. Se extraer para emplearlo en la construcción de **motores**.

Ver imagen:

Marcador de recursos

Peones de recursos:

-Fila lila

-Fila naranja

-Fila verde

Gema roja de esfera de grieta:

-Fila roja

LAS ESFERAS DE GRIETA

Tu **objetivo** es ser quien tenga la mayor cantidad de **esferas de grieta** cuando el juego acabe.

El total de **esferas de grieta** se contabiliza moviendo la **gema roja** a modo de indicador en el **marcador**.

El total puede ser superior a 10.

Al final de una ronda, si algún jugador tiene 8 o más esferas de grieta, ese jugador será el ganador.

Todos los jugadores tienen el mismo número de **turnos**, sin tener en cuenta el orden en que se desarrollen los turnos.

Si hay **empate**, los jugadores con menos esferas de colocan sus cartas de inventario en el depósito de chatarra. Los jugadores restantes continúan jugando las rondas hasta que uno de ellos tiene el total más alto esferas de grieta.

LAS ESTRATEGIAS BÁSICAS

Mentes metálicas es un juego fácil de aprender, pero el dominarlo requiere tiempo.

Aquí tienes algunas sugerencias a tener en cuenta durante tu estrategia:

-Para obtener el resultado más óptimo con sus efectos → planifica cuidadosamente cuándo y en qué orden usas tus cartas y *poderes*.

-Si en un turno no puedes jugar ninguna carta útil ni usar tus *poderes* → omite tu *fase de acción* para robar una carta extra o recibir recursos.

-Intenta no esperar demasiado tiempo a jugar una carta que no puedes permitirte.

Serás vulnerable a los efectos de descarte.

-Protege tus *dispositivos* importantes de los efectos *eliminación* con los que puedan atacarte los rivales manteniendo en *tu zona de acción* los *dispositivos* que te resulten más prescindibles para que se *eliminen* en su lugar.

EL EXPEDIENTE DE CADA AGENTE

Quintessa Miraz

Tenía como oficio la jardinería, decidió convertirse en una agente **Mente Metálica** para recibir el tratamiento que le devolvió la visión. Anhela regresar a sus jardines. Todavía usa bastón y gafas ahumadas como recordatorio de su antigua vida.

Estrategia:

Emplea el poder de Quintessa y juega las cartas de inmediato para evitar el tener que deshacerte de cartas en tu *fase de máximos*.

Recibe **Bilbadon** cuando se salta su *fase de acción*.

Pilot Baxter

Es una arrogante capitán de Infantería de la colonia que recibió la terapia génica exclusivamente con el fin de mejorar sus capacidades cognitivas. Fue enviada a la **Extensión Exterior** para espiar a los demás agentes.

Estrategia:

Sé selectivo con lo que usas, y descarta las cartas que resulten menos útiles al poder de Pilot. Da prioridad a cartas de **energía, artulugios y motores**, puedes *eliminarlos* de *tu zona de juego* para obtener un beneficio.

Kerry Winters

Es una bailarina de espíritu libre que viajó a **Kal-Purnika** para recibir tratamiento para la leucemia. Disfrutó de su nueva vida como agente, pero desea regresar a su planeta natal.

Estrategia:

Usa tu poder con moderación hasta que tengas 5 **esferas de grieta**. Roba 1 carta cuando te saltes tu *fase de acción*. El poder de Kerry te permite ser selectivo con lo que usas.

- página 9 -

D. J. Bass

Era un ingeniero aeronáutico especializado en naves espaciales que se sometió al tratamiento por un trastorno bipolar. Tiene la esperanza de firmar un importante contrato con el gobierno tras completar una misión con éxito en la **Extensión Exterior**.

Estrategia:

El poder de D. J. es potente: utilízalo con frecuencia. Céntrate en utilizar **artilugios** y **motores** que se *eliminen* para obtener un beneficio. Obtiene recursos cuando se salta su *fase de acción*.

Maj Kunotep

Pagó él mismo su tratamiento cuando sus costillas fueron aplastadas en un accidente de tren de levitación de alta velocidad. Es una ex estrella de *rocketball*, altamente competitiva, que busca conseguir la liberación anticipada de la servidumbre por méritos propios.

Estrategia:

Céntrate en conseguir **Bilbadon** ya que puedes convertirlo fácilmente en otros **recursos**. Juega las cartas de manera agresiva, especialmente si te dejan descartar para obtener un beneficio.

Nevin Samson

Trabajaba para una instalación de investigación como científico. Fue una de los primeros voluntarios para participar en el programa **Mentes Metálicas** debido al cáncer de médula que tenía.

Nevin está muy excitado por explorar las ruinas halladas en la **Extensión Exterior**.

Estrategia:

Trata de conseguir tantos **recursos** como sea posibles para tu poder. Puedes permitirte el lujo de jugar a las cartas no energéticas más a menudo. Obtienes **recursos** si te saltas tu **fase de acción**.

Hae Won

Pasaba sus días como monje en un templo alejado de la civilización. En un derrumbe en medio de un terremoto un pilar le rompió la espalda.

Hae desea dar orientación espiritual a otros agentes de Mente Metálica.

Estrategia:

Elimina dispositivos cuyo coste sea bajo, *a menudo el turno que los juega*, para jugar los mejores *dispositivos*

más rápido. Omite tu *fase de acción* para robar carta u obtener *recursos* para recuperarte más rápido.

Bel-Fiba Hayne

Era un terraformadora para una compañía de decoración de exteriores. Se convirtió en una **Mente Metálica** tras haber sido curada de la esclerosis múltiple. Está ansiosa por explorar las tierras inexploradas de la **Extensión Exterior**.

Estrategia:

Aprovéchate de la gran **zona de acción** de Bel-Fiba llenándola de **motores**. No tengas miedo de omitir tu *fase de acción*. Evita emplear su poder hasta que tengas al menos 6 **esferas de grieta**.

- página 10 -

CRÉDITOS

Diseño del juego: J.J. Sturgeon

Historia: J.J. Sturgeon, Travis Chapa

Redactor del reglamento: J.J. Sturgeon, Travis Chapa

Diseño del reglamento: J.J. Sturgeon

Editor del reglamento: Travis Chapa

Dirección artística: J.J. Sturgeon

Ilustración de la caja: Wayne Miller

Ilustraciones de las cartas: indicado en cada carta

Director de pruebas de juego: J.J. Sturgeon