

Megaman III: solitario

por Pablo Grande

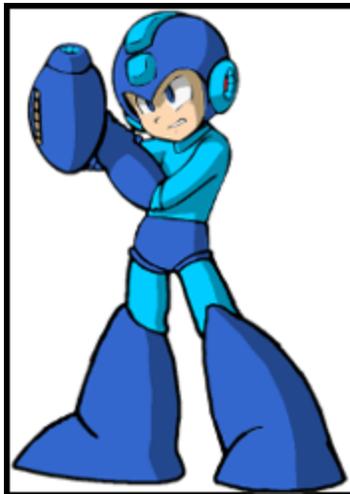
Megaman III: solitario es un juego de cartas para un jugador y de unos 10 minutos de duración.

Para jugar solo necesitas 50 cartas que [podrás imprimir aquí](#). Se dividen en:

- 10 cartas de habilidades de Megaman
- 5 cartas de habilidades avanzadas de Megaman
- 8 cartas de enemigo final
- 2 cartas de vida
- 1 carta de Megaman
- 24 cartas de pantalla

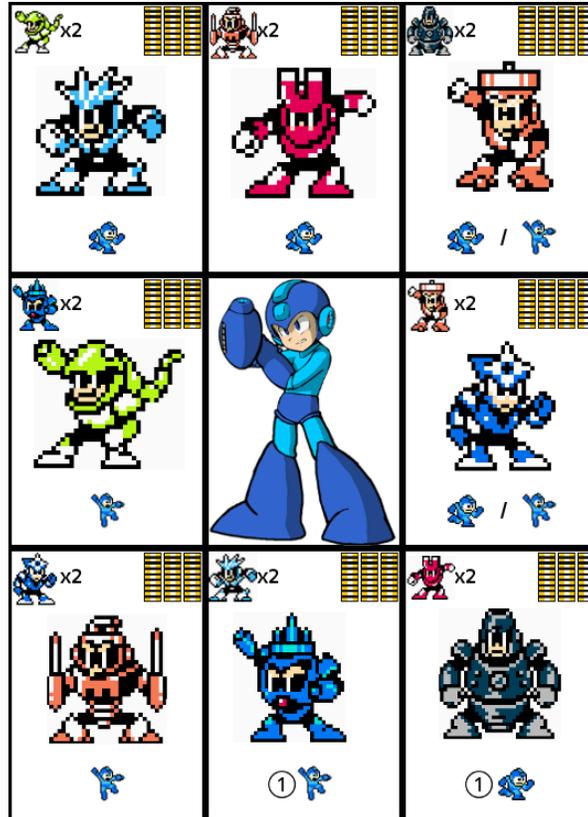
Preparación de la partida

1. Coge la **carta de Megaman** y ponla en el centro de la mesa.



Carta de Megaman

2. Separa las 8 **cartas de enemigo final**, las reconocerás porque tienen un icono en la esquina superior izquierda con un (x2), barájalas y sitúalas boca abajo alrededor de la carta de Megaman, de tal manera que queden 3 filas y 3 columnas con la **carta de Megaman** en el centro.



Disposición de los enemigos finales (deben estar boca abajo y situados aleatoriamente).

3. Separa 2 de las **cartas de vida** y ponlas a un lado, son las que tienen una cara de Megaman enorme. Baraja las 10 **cartas de habilidades de Megaman** y crea un mazo con ellas (boca abajo). Son las cartas en las que Megaman aparece saltando, corriendo y disparando. Concretamente: 4 de disparo (x1), 1 de disparo (x2), 2 de saltar, 2 de correr y 1 comodín (vale por saltar, correr o disparar). Sitúa a un lado las **cartas de habilidades avanzadas de Megaman** boca arriba. Se reconocen porque tienen el símbolo de un casco en la parte superior izquierda.



Carta de vida

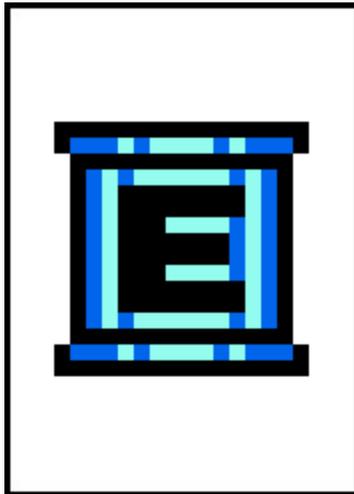


Carta de habilidad de Megaman



Carta de habilidad avanzada de Megaman

4. Las 24 cartas restantes son **cartas de pantalla**. Barájalas y pon 3, boca abajo, encima de cada una de las **cartas de enemigo final**.

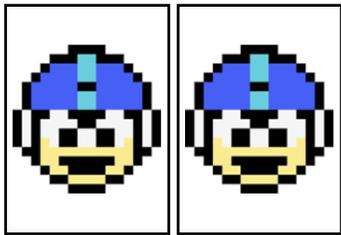


Carta de pantalla (objeto)



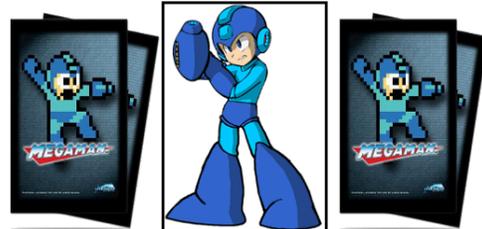
Carta de pantalla (monstruo)

5. Al final, has de tener la **carta de Megaman** en el centro, rodeada por 8 montones (llamados a partir de ahora **pantallas**) de 4 cartas (3 **cartas de pantalla** y 1 **carta de enemigo final**), 2 **cartas de vida** a un lado, formando tu **reserva de vidas**, un mazo de 10 **cartas de habilidades de Megaman** y 5 **cartas de habilidades avanzadas de Megaman** boca arriba.

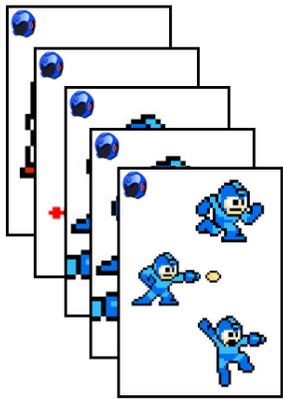


Vidas iniciales

4 cartas
en cada
montón



Disposición de las
pantallas y de
Megaman



Habilidades
avanzadas



Mazo de 10
cartas de
habilidades de
Megaman

Disposición inicial

6. Revela la primera carta de cada **pantalla** y ¡a jugar!

Ronda de juego

Megaman III: solitario se juega a lo largo de unas cuantas rondas de juego en las que repetirás los siguientes pasos, hasta que ganes o pierdas:

1. Roba 5 cartas del mazo de **cartas de habilidades de Megaman**.
2. Juega las siguientes acciones tantas veces como quieras o puedas (vienen explicadas más adelante):
 - a. Mover.
 - b. Luchar.
 - c. Coger un objeto.
3. Descarta cualquier cantidad de **cartas de habilidades de Megaman** que no hayas jugado.

Acciones

Aquí se explican las acciones de una manera más detallada:

A. Mover

- a. Si Megaman está en el centro, puedes moverlo de manera gratuita a cualquier **pantalla**. Para ello, sitúalo a un lado de la pantalla (de tal manera que sepas en cuál está).
- b. Si Megaman no está en el centro, puedes descartar una **carta de correr** o una **carta de saltar** para moverte una posición horizontal o vertical, respectivamente. Si fueses a pasar por una **pantalla** vacía (incluida la central), mueve hasta la siguiente en la misma dirección. Solo puedes moverte si puedes terminar el movimiento en alguna pantalla.



Carta de correr

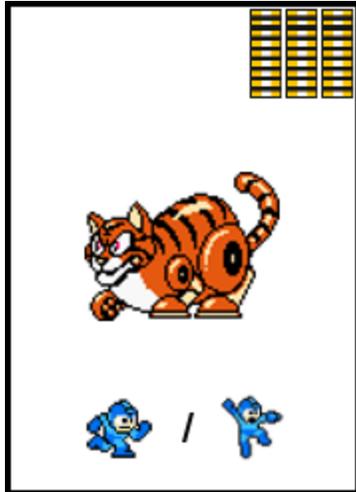


Carta de saltar

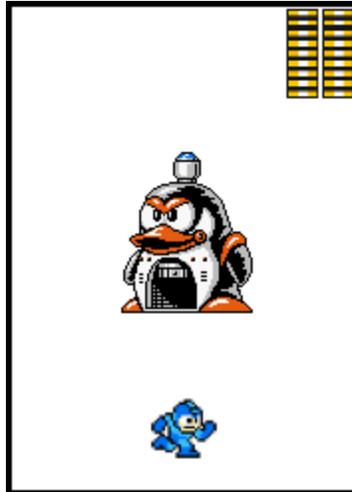
B. Luchar

- a. Si Megaman está en una **pantalla** cuya carta superior es un **enemigo final** o un **monstruo**, caracterizados por tener **barras de vida** en la parte superior derecha, puedes luchar. En general, **enemigos finales** y **monstruos** se consideran **enemigos**.
- b. Para ello, sigue estas fases:
 - i. Enemigos que atacan primero: si el enemigo tiene el símbolo (①) de atacar primero, ataca durante esta fase.
 - ii. Ataque de Megaman: Megaman puede descartar una **carta de disparo**.
 - iii. Enemigos que no atacan primero: si el enemigo no tiene el símbolo de atacar primero, ataca durante esta fase.
 - iv. Repite estas fases hasta que Megaman o el enemigo hayan sido derrotados.
- c. Cuando un enemigo ataca, Megaman puede descartar una **carta de correr** o **saltar**, dependiendo del símbolo en la parte inferior central de la carta, para

evitar el ataque. Si no lo hace, pierde una vida. Retira del juego una de tus vidas.
Nota: hay un tipo de enemigo que no tiene símbolo para esquivar el ataque, esto es porque ese enemigo nunca va a atacar, ya que muere de un disparo.



Megaman puede saltar o correr para evitar el ataque.



Megaman solo puede correr para evitar el ataque.



Megaman no necesita esquivar a este debilucho.

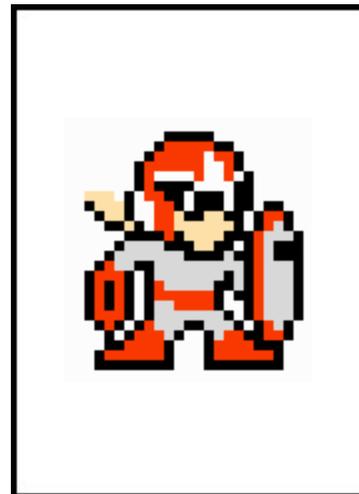
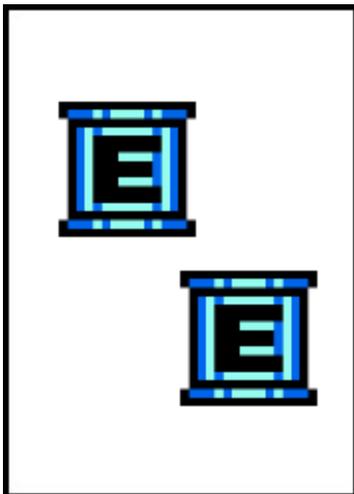
- d. Cuando Megaman ataca, se comprueba si el número de **disparos** que Megaman ha usado contra ese **enemigo** iguala o supera sus **barras de vida**. Si las iguala o supera, el enemigo es retirado del juego y se revela la siguiente carta de la pantalla. Ten en cuenta que hay cartas de disparo que valen x2 (mira el dibujo).
- e. Cuando derrotas a un **enemigo final**, como no hay más cartas en esa pantalla, vuelve inmediatamente al centro. Además, derrotar a un enemigo final hace que Megaman adquiera su poder, por lo que duplica su daño contra otro enemigo final (el que aparece en la parte superior izquierda de la carta). Por ello, cuando derrotas a un enemigo final, en vez de retirarlo del juego, ponlo en un lugar visible para acordarte.



¡Si derrotas a Magnetman, duplicarás tu daño contra Sparkman!

C. Coger un objeto

- a. Si Megaman está en una pantalla cuya carta superior es un objeto (las que no son enemigos finales ni monstruos), Megaman puede cogerlo gratuitamente. Los objetos son:
 - i. Tanques de energía: coge tantas **cartas de habilidad** de tu **descarte** como **tanques de energía** y ponlas en tu mano. Luego, retira esta carta del juego y revela la siguiente carta de la pantalla. *Nota: puedes llegar a tener más de 5 cartas en la mano gracias a los tanques de energía.*
 - ii. Vida: añade la **carta de vida** a tu reserva de vidas. Luego, revela la siguiente carta de la pantalla.
 - iii. Protoman: mira el enemigo final de cualquier pantalla y vuelve a dejarlo en su sitio. Luego, retira esta carta del juego y revela la siguiente carta de pantalla.



Dos tanques de energía, ¡qué suerte!

Una vida. Son iguales que las iniciales.

Protoman trae información sobre tus enemigos.

Ganar o perder la partida

Para ganar la partida, tienes que derrotar a todos los enemigos finales, por lo que tendrás que pasar por todas las cartas de pantalla. Si pierdes todas tus vidas antes de conseguirlo, ¡habrás perdido!

Habilidades avanzadas y cansancio

Cuando, al principio de la ronda, vas a robar cartas del mazo de habilidades y no puedes (porque no quedan cartas en el mazo), haz lo siguiente: coge las diez cartas del descarte, sustituye una de esas cartas por una **carta de habilidad avanzada de Megaman** (caracterizadas por tener un casco en la parte superior izquierda), baraja el nuevo mazo y ponlo boca abajo. Robarás cartas de ese mazo, que cada vez será mejor. Si no quedasen cartas avanzadas, simplemente baraja el mazo y ponlo boca abajo.

Además, cada vez que tengas que barajar el mazo, **perderás una vida**. ¡No te demores, el tiempo no es infinito!

Siempre hay solución

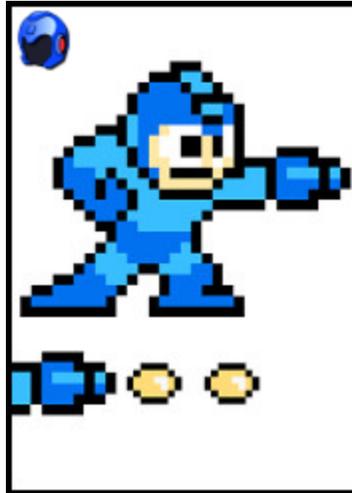
Siempre que quieras, puedes descartar dos cartas cualesquiera para hacer una acción de correr, saltar o disparo(x1). ¡Úsalo sabiamente al final del turno si vas a desperdiciar cartas!

Cartas dobles y cartas comodín

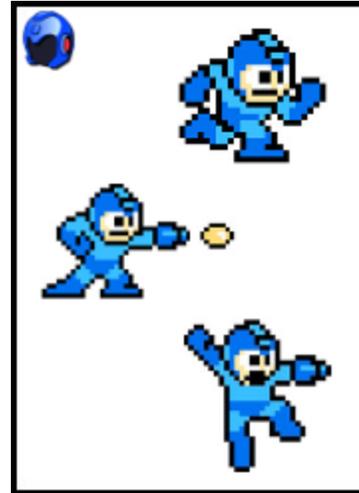
Entre las habilidades de Megaman están: correr, saltar y disparar. Algunas cartas son casos especiales de estas:



Esta carta cuenta como dos cartas de correr. Se puede usar para esquivar dos ataques del mismo enemigo (si coincide el símbolo)



Esta carta cuenta como dos disparos.



Esta carta cuenta como un disparo, como correr o como saltar, pero no las tres a la vez.

Variar la dificultad

Si consideras que estas reglas hacen el juego demasiado fácil o demasiado difícil, prueba con esto:

1. *Modo fácil:* Megaman empieza con cartas de habilidades avanzadas sustituyendo a algunas de sus habilidades básicas, cuantas más, más fácil será.
2. *Modo difícil:*
 - a. *In extremis:* al empezar la partida, pierde 1 vida.
 - b. *A oscuras:* las cartas de la parte superior de cada pantalla no se revelan si Megaman no está en esa pantalla.

