

PHIL WALKER-HARDING

DUNGEON RAIDERS



DEVIR

Reglamento

DUNGEON RAIDERS

De 3 a 5 jugadores • A partir de 8 años • 20 minutos de duración

RESUMEN DEL JUEGO

En *Dungeon Raiders* te unes a un valiente grupo de aventureros para explorar una peligrosa mazmorra. Tu objetivo es encontrar todos los tesoros que puedas, a la que vez que tratas de evitar el daño causado por los monstruos y las trampas.

Cada nivel de la mazmorra se compone de 5 habitaciones, representadas mediante una fila de 5 cartas de habitación. Cada habitación puede contener un tesoro, un monstruo, una trampa o una cámara. Algunas habitaciones están a oscuras, por lo que algunas cartas estarán boca abajo hasta el momento de entrar en esas estancias. En cada habitación, los jugadores jugarán una de sus cartas de poder, lo que les permitirá obtener monedas, luchar contra los monstruos y activar trampas. En las cámaras, los jugadores podrán conseguir objetos con habilidades especiales.

Al final de cada nivel, los jugadores recuperan sus cartas de poder. El jugador que tenga más monedas tras completar los 5 niveles de la mazmorra será el ganador. Ten cuidado, porque el jugador con más heridas se desmaya, ¡y queda eliminado del recuento!



CONTENIDOS

A 7 cartas de nivel

B 30 cartas de habitación

C 25 cartas de poder

D 24 cartas de objeto

E 10 cartas de monstruo final

F 5 cartas de personaje

G 38 fichas de moneda

H 26 fichas de herida

I 1 carta de mapa

7 diagramas de fila de nivel distintos.

11 habitaciones con monstruos, 10 habitaciones con tesoros, 5 cámaras y 4 habitaciones con trampas.

5 juegos con valores 1-5.

6 antorchas, 6 bolas de cristal, 6 llaves y 6 espadas.

10 monstruos finales distintos.

Exploradora, Caballero, Ladrona, Guerrero y Hechicero.

24 de valor 1 y 14 de valor 5.

20 de valor 1 y 6 de valor 5.

Solo se utiliza en la variante táctica, para indicar al jugador inicial.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

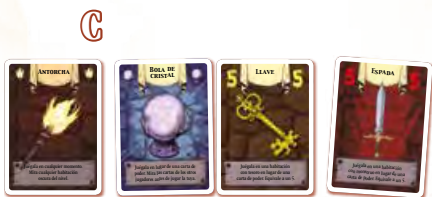
A- Crea el mazo de habitaciones: Baraja todas las cartas de habitación boca abajo. Retira del juego 6 cartas al azar, sin mirarlas: no se utilizarán durante la partida. Coge al azar una carta de monstruo final sin mirarla y déjala boca abajo en la parte inferior del mazo. Coloca el mazo en el centro de la mesa.

B- Crea el mazo de niveles: Baraja todas las cartas de nivel boca abajo. Retira del juego 2 cartas al azar, sin mirarlas: no se utilizarán durante la partida. Coloca este mazo junto al de habitaciones.

C- Prepara la reserva de objetos: Separa las cartas de objeto según su tipo, forma 4 mazos y colócalos por encima del mazo de habitaciones.

D- Prepara la reserva de monedas y de heridas: Coloca en la mesa las fichas de moneda y de herida en montones separados, al alcance de todos los jugadores.

E- Asigna los personajes: Baraja las 5 cartas de personaje boca abajo y reparte una a cada jugador. Retira las cartas de personaje restantes: no se utilizarán durante la partida. Los jugadores colocan boca arriba su respectiva carta delante de ellos, mostrando el personaje con el que van a jugar. Cada jugador forma su mano con un juego de cartas de poder con valores de 1 a 5. También coge de la reserva las cartas de objeto indicadas en su carta de personaje, y las añade a su mano, que siempre deberá mantener oculta.



CREAR UN NIVEL

La partida discurre a lo largo de 5 niveles de la mazmorra, representados por una fila de 5 cartas de habitación llamada fila de nivel. Para crear un nivel, un jugador revela la carta superior del mazo de niveles. Seguidamente, se roban cartas del mazo de habitaciones y se alinean en el centro de la mesa según el diagrama indicado en la carta de nivel. Un símbolo verde indica que la carta debe colocarse boca arriba, y un símbolo rojo que la carta debe colocarse boca abajo, sin que nadie pueda verla. Una vez creada la fila de nivel, la carta de nivel se retira de la partida.

Usar una antorcha: en cualquier momento durante la partida, incluso nada más acabar de preparar el nivel, cualquier jugador puede declarar que juega una antorcha de su mano. Esto le permite mirar en secreto cada carta boca abajo de la fila de nivel, volviendo a dejarlas boca abajo en su sitio. Varios jugadores pueden usar una antorcha en el mismo nivel. Las cartas de antorcha utilizadas se devuelven de inmediato a la reserva.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada nivel se recorre entrando en las sucesivas habitaciones, de una en una, y siguiendo estos pasos:

1. Entrar en la habitación

Los jugadores entran en la siguiente habitación de la mazmorra (la carta más a la izquierda de la fila de nivel). Si la carta está boca abajo, se voltea para revelarla.

2. Jugar cartas

Cada jugador escoge una carta de poder o de objeto de su mano y la juega boca abajo delante de él. Cuando todos los jugadores han jugado su carta, se voltean todas las cartas simultáneamente.

Usar una bola de cristal: al revelar una carta de bola de cristal, el jugador puede jugar otra carta de su mano boca arriba, habiendo visto ya lo que han jugado sus oponentes. Si varios jugadores juegan al mismo tiempo una bola de cristal, deberán revelar su siguiente carta de forma simultánea. Las cartas de bola de cristal utilizadas se devuelven de inmediato a la reserva.

3. Resolver la habitación

Cada tipo de habitación se resuelve de forma diferente, en función de las cartas que se hayan jugado.

Habitación con tesoro: la carta de poder más alta gana las monedas.

Habitación con monstruo: la carta de poder más baja recibe heridas, a menos que los jugadores derroten al monstruo.

Cámara: cada jugador obtendrá un beneficio especial.

Trampa: el jugador con más monedas o con más heridas puede perder monedas o recibir heridas.

Monstruo final: la última habitación de la partida contiene un monstruo final, que se resuelve de forma parecida a cualquier otro monstruo. Consulta más adelante las reglas completas de resolución de habitaciones.

4. Descartar la habitación

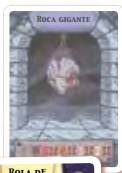
Después de resolver la carta de habitación, retírala de la partida.

Los jugadores dejan las cartas de poder que hayan jugado boca arriba frente a ellos, formando una pila arrastrada que no recogerán hasta finalizar el nivel. De este modo, todos pueden ver qué cartas de poder se han jugado hasta el momento.

Final del nivel: un nivel queda completado una vez resueltas todas las habitaciones del nivel. Todos los jugadores devuelven a su mano las cartas de poder que hayan jugado, y se crea el siguiente nivel. Una vez completados los 5 niveles, acaba la partida.



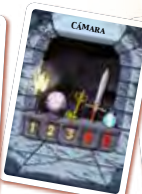
1



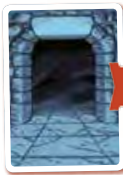
2



3



4



RESOLVER UNA HABITACIÓN CON TESORO

Comparad los valores de las cartas de poder que se hayan jugado. El que haya jugado la carta más alta recibe una cantidad de monedas igual al valor impreso sobre el cofre más valioso de la carta de habitación con tesoro. En caso de empate, el botín se comparte dividiéndolo a partes iguales entre los jugadores con la carta más alta, redondeando hacia abajo, e ignorando cualquier posible resto. Si la cantidad de monedas es inferior al número de jugadores empatados con la carta más alta, no recibirán nada.

Es posible que en la habitación haya un segundo cofre de menor valor. En ese caso, el que haya jugado la segunda carta de poder más alta recibe una cantidad de monedas igual al valor impreso sobre el segundo cofre. Si hay un empate, el botín se reparte tal como se ha indicado más arriba entre los jugadores con la segunda carta más alta. Según cómo se dividan los cofres, a veces es posible conseguir más monedas quedando segundo y no primero.

Un jugador puede acumular un máximo de 20 monedas.

Ejemplo: la habitación contiene 2 cofres, de valor 4 y 2 respectivamente. A, B y C juegan cartas de poder de valor 4; el jugador D, de valor 2; y el jugador E, de valor 1. A, B y C están empatados. Así que se dividen el contenido del cofre más grande y reciben 1 moneda cada uno (el resto se ignora). D ha jugado la segunda carta más alta, así que recibe las 2 monedas del segundo cofre. Finalmente, E no recibe nada.

Usar una llave: una carta de llave solo se puede utilizar en una carta de habitación y equivale a una carta de poder de valor 5. Una vez resuelta la habitación, la llave utilizada se devuelve a la reserva.



RESOLVER UNA HABITACIÓN CON MONSTRUO

En primer lugar, comprobad la fuerza del monstruo, indicada en la parte inferior de la carta de habitación con monstruo, concretamente en el escudo correspondiente al número de jugadores en la partida. Seguidamente, sumad el valor de todas las cartas de poder que hayáis jugado en la habitación. Si el total es igual o mayor que la fuerza del monstruo, los jugadores han derrotado al monstruo y la habitación queda resuelta.

Si el total es menor que su fuerza, el monstruo ataca al jugador que haya jugado la carta de poder más baja. Ese jugador recibe la cantidad de fichas de herida indicada en la esquina inferior derecha de la carta de habitación con monstruo. En caso de empate, cada jugador con la carta de poder más baja recibe la cantidad de fichas de herida indicada.

No hay límite a la cantidad de heridas que puede acumular un jugador.

Ejemplo: esta habitación contiene un dragón con 18 puntos de fuerza, ya que hay 4 jugadores. El jugador A usa una carta de poder de valor 5; el jugador B, de valor 4; y los jugadores C y D, de valor 3. La suma de las cartas es 15, ¡así que el dragón ataca! Como han jugado la carta más baja, los jugadores C y D reciben 3 fichas de herida cada uno.

Usar una espada: una carta de espada solo se puede utilizar en una habitación con monstruo y equivale a una carta de poder de valor 5. Una vez resuelta la habitación, la espada utilizada se devuelve a la reserva.



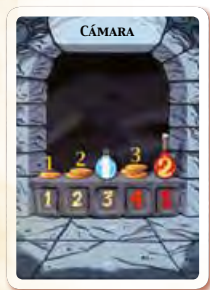
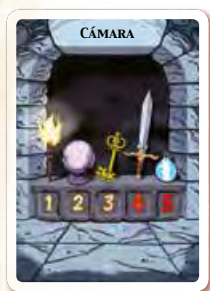
RESOLVER UNA CÁMARA

Cada jugador recibe el objeto o beneficio cuyo valor coincide con la carta de poder que ha jugado.

Antorcha, bola de cristal, llave y espada: el jugador coge de la reserva una copia del objeto correspondiente y la añade a su mano. Si varios jugadores quieren coger el mismo objeto y no hay suficientes para todos en la reserva, nadie consigue ese objeto. No hay límite en cuanto al número de cartas que se pueden tener en la mano.

Monedas (1, 2 ó 3): el jugador obtiene la cantidad correspondiente de monedas. Si varios jugadores quieren el mismo botín de monedas, todos obtienen la cantidad completa. Un jugador solo puede acumular 20 monedas como máximo.

Poción (de valor 1 ó 2): el jugador se desprende de tantas fichas de herida como indica el valor de la poción. Si varios jugadores quieren la misma poción, todos se desprenden de la cantidad completa de fichas de herida. Las fichas de herida se devuelven a la reserva.



RESOLVER UNA TRAMPA

Para resolver las trampas, se tiene en cuenta la carta de poder de valor más alto jugada por cualquier jugador:

Caldero de lava: el jugador (o los jugadores) con mayor número de monedas pierde 3/2/1 monedas si la carta más alta jugada es un 5/4/3.

Atrapamonedas: el jugador (o los jugadores) con mayor número de monedas pierde 2/2/1/1 monedas si la carta más alta jugada es un 5/4/3/2.

Trampa de pinchos: el jugador (o los jugadores) con menos heridas recibe 2/2/1 fichas de herida si la carta más alta jugada es un 5/4/3.

Roca gigante: el jugador (o los jugadores) con menos heridas recibe 2/1/1/1 fichas de herida si la carta más alta jugada es un 5/4/3/2.

Si varios jugadores empatan en la mayor cantidad de monedas o en el menor número de heridas, todos sufren la penalización completa de la trampa.



RESOLVER UN MONSTRUO FINAL

Un monstruo final se resuelve del mismo modo que una habitación con monstruo, con las siguientes particularidades:

Recaudador: en lugar de recibir fichas de herida, cualquier jugador que sea atacado pierde 3 monedas.

Medusa: en lugar de recibir fichas de herida, cualquier jugador que sea atacado queda eliminado de la partida y no puede optar por la victoria. Si todos los jugadores son atacados, ¡todos pierden la partida! Los jugadores que sobrevivan pasan a realizar el recuento final, donde más jugadores pueden quedar eliminados.

Vampiro: cualquier jugador que sea atacado recibe 1 ficha de herida y, además, pierde 2 monedas.

Esfinge: cualquier jugador que sea atacado recibe 2 fichas de herida. Además, el jugador que haya jugado la carta más alta gana 2 monedas. Si varios jugadores empatan por la carta más alta, todos obtienen 2 monedas. Si todos los jugadores juegan la misma carta y no derrotan a la esfinge, ninguno consigue monedas.

Minotauro: cualquier jugador que sea atacado recibe 1 ficha de herida. Además, el jugador que haya jugado la carta más alta gana 1 moneda. Si varios jugadores empatan por la carta más alta, todos obtienen 1 moneda. Si todos los jugadores juegan la misma carta y no derrotan al minotauro, ninguno consigue monedas.



Manada de lobos: si algún jugador juega una antorcha, escapa de la habitación. Eso significa que no participa en el combate contra el monstruo y, por lo tanto, es ignorado en el momento de determinar quién resulta atacado.

Nigromante: si algún jugador juega una bola de cristal, escapa de la habitación. Eso significa que no participa en el combate contra el monstruo y, por lo tanto, es ignorado en el momento de determinar quién resulta atacado.

Megadragón: este monstruo final no puede ser derrotado, así que ataca siempre. Si algún jugador juega una llave, escapa de la habitación. Eso significa que es ignorado en el momento de determinar quién resulta atacado.

Gólem: este monstruo final no puede ser derrotado, así que ataca siempre. Cualquier carta de poder de valor 5 y cualquier espada jugada en esta habitación equivale a una carta de poder de valor 1.

Momia: este monstruo final no puede ser derrotado, así que ataca siempre. Sin embargo, la momia ataca al jugador (o los jugadores) que ha jugado la carta de poder más alta, en lugar de la más baja.



FIN DE LA PARTIDA

Una vez completado el quinto nivel, la partida finaliza, y es el momento del recuento final.

El jugador con más fichas de herida se desmaya a causa de las heridas y queda eliminado, sin opción a ganar la partida. En partidas con 4 ó 5 jugadores, si varios jugadores empatan por las fichas de herida, todos quedan eliminados. En partidas con 3 jugadores, un jugador solo se desmaya si acumula la mayoría de las heridas. Al margen del número de jugadores, si todos tienen el mismo número de fichas de herida al finalizar la partida, ninguno queda eliminado.



Entre los jugadores restantes, ¡gana el que acumula más monedas! Si varios jugadores empatan en el mayor número de monedas, entonces gana el que tenga menos heridas de ellos. Si persiste el empate, la victoria es compartida.



VARIANTE TÁCTICA

Lo jugadores que deseen un juego más táctico pueden jugar atendiendo a las siguientes variaciones en las reglas:

Después de finalizar la preparación, se elige al azar al jugador inicial, quien cogerá la carta de mapa y la situará frente a él para indicarlo.



Al jugar cartas, el jugador con la carta de mapa juega primero, colocando en la mesa su carta elegida boca arriba. A continuación, el turno avanza en sentido horario y cada jugador juega su carta elegida boca arriba. Seguidamente, se resuelve la habitación de la manera habitual. Si un jugador utiliza una bola de cristal, el turno pasa al siguiente jugador. A continuación, cuando todos los jugadores han jugado una carta, los jugadores que han jugado una bola de cristal juegan una segunda carta, de nuevo en sentido horario desde el jugador inicial. Las cartas de bola de cristal jugadas se devuelven entonces al suministro.

Una vez resuelta una habitación, se determina quién será el nuevo jugador inicial. El que haya jugado la carta de poder más alta cogerá la carta de mapa y jugará el primero en la siguiente habitación. Las llaves y las espadas equivalen a una carta de poder de valor 5. Si varios jugadores empatan por la carta más alta, el jugador empatado que esté más cerca del jugador inicial en sentido horario coge la carta de mapa. El jugador que tiene la carta de mapa después de la última habitación de un nivel será el jugador inicial para la primera habitación del siguiente nivel.

CRÉDITOS

Autor: Phil Walker- Harding

Ilustraciones: Albert Monteys

Traducción: Ángel F. Bueno

Diseño gráfico: Bascu

Revisión: William Niebling

Edición: David Esbrí

Damos las gracias a los siguientes probadores: Meredith Walker-Harding, Chris Morphew, David Harding, Nick Barnett y Kerry Wilson. Agradecimientos especiales a Toni Serradesanferm por la inspiración para las cartas de monstruos finales.



PHIL WALKER-HARDING

DUNGEON RAIDERS

¿Cómo jugar?



www.devir.com

DEVIR

Devir Iberia S.L.

Calle Roselló, 184

08008 Barcelona

www.devir.es