BIENVENIDO A LA Mazmorra

REGLAS DE JUEGO

INTRODUCCIÓN

Durante cada ronda de ***Bienvenido a la mazmorra***, los jugadores pujan para determinar quién entra en la mazmorra con un héroe solitario y cierta combinación de equipo. En tu turno puedes, o bien añadir monstruos a la mazmorra, o bien quitar equipo al héroe, o bien retirarte de la puja. El último jugador que quede en la puja deberá entrar en la mazmorra con el aventurero y el poco equipo que le haya quedado, y enfrentarse con todos los monstruos que se hayan colocado allí durante la ronda.

OBJETIVO DEL JUEGO

Si consigues salir airoso de dos mazmorras, ganas la partida; sin embargo, si fracasas en dos mazmorras, quedarás eliminado. Por lo tanto, también puedes ganar la partida si eres el único jugador que queda.

COMPONENTES

Esta caja contiene todos los componentes necesarios para jugar:

- 13 cartas de monstruo
- 4 cartas de ayuda
- 4 tarjetas de aventurero
- 24 tarjetas de equipo
- 8 cartas de éxito
- Este cuaderno de reglas

CARTA DE MONSTRUO

1. Fuerza del monstruo
2. Equipo que puede derrotarlo

AVENTURERO

1. Nombre
2. Puntos de vida (PV)

TARJETA DE EQUIPO

1. Nombre
2. Efecto

CARTA DE AYUDA

Cara blanca / Cara roja (1 fracaso)

CARTA DE ÉXITO

PREPARACIÓN

1. Escoge o elige al azar un aventurero (todos los jugadores comparten un aventurero) y sitúalo en el centro de la mesa. En la primera partida, sugerimos que empecéis con el guerrero.

2. Forma una fila debajo del aventurero con las seis tarjetas de equipo correspondientes (de su mismo color). Por ejemplo, si utilizas el guerrero, tendrás que alinear una armadura de placas, un escudo de caballero, una espada vorpalina, una lanza de dragón, un cáliz sagrado y una antorcha.

Ejemplo de preparación para dos jugadores:

1. Jugador 1
2. Mazo de monstruos
3. Aventurero
4. Equipo de aventurero

3. Baraja todas las cartas de monstruo y colócalas boca abajo formando un mazo.

4. Reparte a cada jugador una carta de ayuda, que deberá colocar delante de él con la cara blanca hacia arriba.

5. Dispón un espacio para la pila de mazmorra. Ahí es donde se colocan las cartas de monstruo durante cada ronda.

6. Ten a mano cinco cartas de éxito, que se usarán más tarde; deja en la caja las tres cartas restantes.

Echad a suertes qué jugador iniciará la ronda.

5 Pila de mazmorra
6 Cartas de éxito
7 Jugador 2

7 CÓMO SE JUEGA

El juego se desarrolla a lo largo de varias rondas, durante las cuales los jugadores pujan para determinar quién conducirá al aventurero por la mazmorra. Dicho jugador recorrerá la mazmorra con el aventurero, avanzando hacia la victoria o la derrota, según el éxito que tenga.

DESARROLLO DE UNA RONDA

Cada ronda consta de **dos fases**:

- La fase de puja
- La fase de mazmorra

FASE DE PUJA

Esta fase discurre en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, debes escoger entre una de las siguientes opciones:

- **Robar una carta del mazo de monstruos.**
- **Pasar y dejar de participar en esta ronda.** No podrás volver a jugar hasta la siguiente ronda.

Nota: *si el mazo de monstruos está vacío, tendrás que pasar en tu próximo turno.*

ROBAR UNA CARTA

Si optas por **robar una carta**, coge la carta superior del mazo de monstruos y mírala sin que

puedan verla los demás jugadores. Ahora debes escoger una de estas dos opciones:

1. **Meter al monstruo en la mazmorra.** En tal caso, coloca la carta de monstruo, boca abajo, en la pila de mazmorra. Dicha pila contiene todos los monstruos con los que tendrás que enfrentarte si entras en la mazmorra. *Nota: puedes contar el número de cartas de monstruo que hay en la mazmorra siempre que quieras, pero no puedes mirarlas.*
2. **Colocar el monstruo, boca abajo, delante de ti.** En tal caso, tienes que sacrificar uno de los objetos del aventurero: elige una de las tarjetas de equipo alineadas bajo el aventurero y colócala encima del monstruo. Tanto el monstruo como la tarjeta de equipo se consideran descartados para el resto de la ronda. *Nota: si robas una carta de monstruo y al aventurero no le queda equipo, tendrás que meter al monstruo en la mazmorra.*

Una vez hecha tu elección, finaliza tu turno; le toca al siguiente jugador.

FIN DE LA PUJA

La puja finaliza cuando todos los jugadores, menos uno, han pasado. El jugador que queda deberá internarse en la mazmorra con el aventurero, completamente solo y con el equipo que le haya quedado, avanzando inexorablemente hacia la fase de mazmorra.

FASE DE MAZMORRA

En esta fase solamente participa el jugador que no ha pasado durante la puja. En primer lugar, calcula sus puntos de vida (PV): suma todos los valores «PV» de la tarjeta de aventurero y de las de equipo que le hayan quedado. Seguidamente, descubre, una por una, las cartas de la pila de mazmorra.

- Si aún te queda equipo que pueda eliminar al monstruo, descarta al monstruo sin perder ningún PV.
- De lo contrario, pierdes una cantidad de PV igual a la fuerza del monstruo; luego descartas al monstruo.

El proceso se repite hasta que no queden monstruos en la mazmorra.

- Si el total de puntos de vida perdidos **es menor que la cantidad de puntos de vida** con los que entraste en la mazmorra, lo has logrado. ¡Has sobrevivido a la mazmorra! Coge una carta de éxito. Si es tu segunda carta de éxito, ¡has ganado la partida!
- Si el total de puntos de vida perdidos **es igual o mayor que la cantidad de puntos de vida** con los que entraste en la mazmorra, no lo has logrado. Si tu carta de ayuda muestra la cara blanca, dale la vuelta para que muestre la cara roja; si tu carta de ayuda ya mostraba la cara roja, quedas eliminado. Si solamente queda un jugador que no ha sido eliminado, será el ganador de la partida.

Descubre todos los monstruos que se descartaron.

La ronda ha terminado. Si nadie ha ganado la partida, se inicia una nueva ronda.

7 NUEVA RONDA

Baraja los monstruos y colócalos en la mesa, boca abajo. El jugador que acaba de recorrer la mazmorra elige el siguiente

aventurero que deberán utilizar los jugadores (guerrero, bárbaro, mago o pícaro). Coloca al aventurero y a su equipo correspondiente en el centro de la mesa.

Ya puedes iniciar una nueva ronda. **Empieza el jugador que acaba de recorrer la mazmorra.** Si ese jugador ha quedado eliminado de la partida, empieza el jugador situado a su izquierda.

FINAL DE LA PARTIDA

Se puede ganar la partida de dos maneras:

- **Al conseguir la segunda carta de éxito**.
- Cuando todos **los demás jugadores han sido eliminados** de la partida.

LISTA DE MONSTRUOS

TRASGO
Fuerza 1

GÓLEM
Fuerza 5

ESQUELETO
Fuerza 2

LICHE
Fuerza 6

ORCO
Fuerza 3

DEMONIO
Fuerza 7

VAMPIRO
Fuerza 4

DRAGÓN
Fuerza 9

ACLARACIONES SOBRE LAS TARJETAS DE EQUIPO

ANILLO DE PODER: por ejemplo, si en la mazmorra te topas con un trasgo y con un esqueleto, los derrotas y añades a tus PV la suma de sus fuerzas (1+2).

ESPADA VORPALINA / DAGA VORPALINA: elige un tipo de monstruo antes de descubrir la primera carta de mazmorra. Cualquier monstruo del tipo elegido será derrotado. Si eliges, por ejemplo, a los esqueletos, y en la mazmorra te topas con dos de ellos, derrotas a ambos.

HACHA VORPALINA: eliges el tipo de monstruo para derrotar en cuanto descubres la carta de monstruo, sin saber qué tipo de monstruos quedan en la mazmorra.

OMNIPOTENCIA: una vez robadas todas las cartas de mazmorra, comprueba si todos los monstruos han sido diferentes. De ser así, ganas la ronda, aunque hayas fracasado.

PACTO DEMONÍACO: si el último monstruo de la mazmorra es un demonio, simplemente lo derrotas; en tal caso, la segunda parte del pacto demoníaco es irrelevante.

POLIMORFISMO: si el mazo de monstruos está vacío, no puedes usarla.

POCIÓN DE CURACIÓN: después de robar una carta de monstruo, si tienes 0 PV o menos, puedes usar la poción de curación para que tus PV vuelvan a ser los indicados en la tarjeta de aventurero (4 para el bárbaro, 3 para el pícaro, etc.). Esto te permite seguir descubriendo monstruos.

VARIANTE

El autor del juego sugiere la siguiente variante: durante el primer turno de la fase de puja, es obligatorio añadir a la mazmorra la carta que robas.

DUNGEON OF MANDOM

Dungeon of Mandom ('La mazmorra de Mandom') es el título original de la edición japonesa de ***Bienvenido a la mazmorra***. Esta nueva edición incluye tres aventureros más que puedes utilizar además del guerrero.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Masato Uesugi
ILUSTRACIONES: Paul Mafayon
TRADUCCIÓN AL INGLÉS: Nathan Morse
PRODUCCIÓN EDITORIAL: Ludovic Papaïs y Olivier Trocklé
PUBLICACIÓN, ADAPTACIÓN Y CORRECCIÓN DE PRUEBAS: IELLO

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

PRODUCIÓN EDITORIAL: Xavier Garriga
TRADUCCIÓN: Ángel F. Bueno
REVISIÓN: Marc Figueras y Marià Pitarque
ADAPTACIÓN GRÁFICA: Cecilia Ramírez

Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.es

9 AVENUE DES ÉRABLES
LOT 341, 54180 Heillecourt
Lorraine, France
www.iello.info