

PHIL WALKER-HARDING

# DUNGEON RAIDERS

A partir de 8 años.

Duración de 20 minutos por partida.

De 3 a 5 jugadores.

## RESUMEN DEL JUEGO

En *Dungeon Raiders* formarás parte de un valiente grupo de aventureros dispuestos a explorar los peligros de una mazmorra.

Tu objetivo es encontrar todos los tesoros que puedas, a la vez que tratas de evitar el daño causado por los monstruos y las trampas.

Cada nivel de la mazmorra se divide en 5 habitaciones y se representa mediante una fila de 5 cartas de mazmorra. Cada habitación puede contener un tesoro, un monstruo, una trampa o una cámara. Algunas cartas estarán boca abajo, ya que representan cuartos a oscuras que serán un misterio hasta el momento de adentrarse en ellos. Cada jugador emplea una de sus 5 cartas de poder al entrar en una habitación, lo que le permite luchar contra los monstruos, recoger tesoros, activar trampas y conseguir objetos con habilidades especiales en las cámaras.

Al final de cada nivel, los jugadores descansan y recuperan sus cartas de poder. El jugador que tenga más tesoros 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!

## COMPONENTES

### 30 cartas de mazmorra:

10 habitaciones con monstruos,  
10 habitaciones con tesoros,  
5 habitaciones con trampas,  
5 cámaras.

### 25 cartas de poder:

5 juegos con valores 1-5.

### 24 cartas de objeto:

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

### 5 cartas de personaje:

Exploradora,  
Caballero,  
Ladrona,  
Guerrero,  
Hechicero.

### 5 cartas de registro.

### 5 cartas de bolsa.

### 5 cartas de puerta.

### 11 cartas de monstruo final.

### 50 fichas de vida.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

**Prepara las cartas de mazmorra.** Coge las 30 cartas de mazmorra, barájalas y déjalas boca abajo formando un mazo. Retira del juego las 6 cartas superiores sin mirarlas: no se usarán. Luego revela las siguientes 12 cartas y colócalas boca arriba en la parte superior del mazo. Baraja bien las 24 cartas, asegurándote de que no cambian su orientación boca arriba/abajo. Coge al azar una carta de monstruo final y déjala boca abajo en la parte inferior del mazo sin mirarla.

**Prepara la fila de mazmorra.** Coloca una puerta en la parte superior del mazo ya barajado y luego deja las 6 cartas superiores en la mesa formando una pila (5 cartas de mazmorra y 1 puerta en la parte superior). Repite este proceso 4 veces, hasta que tengas 5 mazos con 5 cartas de mazmorra y una puerta en la parte superior de cada uno. Coloca estas pilas formando una fila en el centro de la mesa (la fila de mazmorra). Cada pila representa un nivel de la mazmorra.

**Nota:** los jugadores más valientes pueden barajar y preparar las cartas de mazmorra bajo la mesa, así no verán ni de reojo las habitaciones que les aguardan.

**Prepara la reserva.** Separa las cartas de objeto según su tipo, forma 4 mazos y colócalos boca arriba sobre la fila de mazmorra.

**Reparte los personajes.** Coge las 5 cartas de personaje, barájalas boca abajo y reparte una a cada jugador: ese será su personaje. Retira las cartas de personaje restantes, no se usarán.

**Prepara las cartas de registro y los puntos de vida.** Coloca tu carta de personaje boca arriba cerca de ti y deja en ella tantas fichas de vida como indique. Cada jugador recibe también una carta de registro y la deja junto a él. Luego coge 1 carta de bolsa (por la cara sin +10) y la coloca sobre su registro, de modo que el valor visible más alto sea igual al número de monedas en la esquina inferior izquierda de su carta de personaje.

**Coge las cartas de poder y objeto.** 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 señaladas en la parte inferior de su carta de personaje y las añade a su mano, que siempre deberá mantener oculta.

Preparación del personaje:



Comienza con 1 tesoro : Comienza con 2 bolas de cristal : Comienza con 9 fichas de vida



Mano inicial



## REGISTRO DE TESOROS Y VIDA

Cada jugador emplea su carta de registro para señalar el número de tesoros que ha encontrado, y las fichas para saber cuánta vida le queda. Siempre que recibas algún daño, retira de tu personaje tantas fichas de vida como heridas hayas recibido. Cuando recuperes vida, añade a tu personaje tantas fichas como vida hayas recuperado. El nivel máximo de vida para un personaje es 10. Siempre que consigas o pierdas algún tesoro, debes ajustar la carta de registro para que refleje tu situación actual. Un jugador no puede tener más de 20 tesoros.

## CREAR UN NIVEL

Al comenzar la partida o completar un nivel, debes crear un nuevo nivel de la mazmorra. Coge la pila de cartas que haya más a la izquierda de la fila de mazmorra y descarta del juego la carta de puerta. Coloca las 5 cartas de mazmorra de izquierda a derecha, formando una hilera bajo la fila de mazmorra. Las cartas deben permanecer boca arriba o boca abajo según estuvieran inicialmente en la pila. La hilera que has creado es una fila de nivel.

El área de juego tras preparar el primer nivel:



## DESARROLLO

Sigue estos pasos cada vez que entres en una habitación de la mazmorra:

1. Entrar en la habitación
2. Cada jugador usa 1 carta de poder
3. Resolver la habitación
4. Descartar la habitación

### 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. CADA JUGADOR USA 1 CARTA DE PODER

Cada jugador escoge una carta de poder de su mano y la juega en la habitación actual. Cuanto más alto sea el número de la carta, más energía gasta el personaje. Las cartas de poder solo se recuperan al terminar un nivel, así que procura elegir con cuidado. Los jugadores dejan sus cartas de poder boca abajo y, cuando todos estén listos, las descubren a la vez. ¡Ya podéis resolver la habitación!

### 3. RESOLVER LA HABITACIÓN

Cuando todos los jugadores hayan jugado una carta de poder, la habitación se resuelve. Las reglas varían según el tipo de habitación del que se trate:



**Tesoro:** ¡las cartas de poder más altas se llevan el tesoro!

Comparad los valores de las cartas de poder que hayáis usado en la habitación. La persona que haya jugado la carta más alta recibe un número de tesoros igual al valor impreso sobre el cofre más grande. En caso de empate, todos los jugadores con la carta de poder más alta comparten el botín dividiéndolo a partes iguales e ignorando el posible resto. Si el número de tesoros en el cofre es menor al 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, la persona que haya jugado la segunda carta de poder más alta recibe un número de tesoros igual al valor impreso sobre el cofre más pequeño. 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 tesoros quedando segundo y no primero.

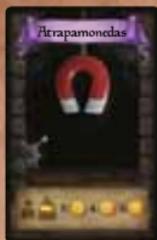
**Ejemplo:** esta habitación tiene 2 cofres, de valor 4 y 2 respectivamente. Los jugadores A, B y C juegan cartas de poder de valor 4; el jugador D, de valor 2; y el jugador E, de valor 1. A, B y C están empatados, así que dividen el contenido del cofre más grande y reciben 1 tesoro cada uno (el resto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



**Monstruo:** para derrotar a un monstruo, las cartas de poder que se han jugado en la habitación deben igualar o superar su fuerza. Si no, el jugador con la carta más baja resultará herido.

Consultad la fuerza del monstruo en la parte inferior de la carta de mazmorra, concretamente en el escudo con un número de puntos igual a la cantidad de jugadores vivos en ese momento (véase la sección *2 jugadores* en la última página). Luego, 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 vencen y la habitación se resuelve. Si no, el monstruo sobrevive y ataca a quien haya jugado la carta de poder más baja. Ese jugador pierde el número de fichas de vida indicado en la esquina inferior derecha de la carta de mazmorra. En caso de empate, cada jugador con la carta más baja pierde el número de fichas que indica la carta de mazmorra.

**Ejemplo:** esta habitación contiene un dragón con 18 puntos de vida, 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 pierden 3 fichas de vida cada uno.



**Trampa:** algunas trampas afectan a los jugadores que van en cabeza y otras, ¡a todo el mundo!

- **Atrapamonedas:** el jugador con mayor botín pierde 1/2/3 tesoros si la carta de poder más alta que se ha jugado en la habitación es 3/4/5. En caso de empate, cada jugador con el botín más alto pierde el número de tesoros que indica la carta de mazmorra.

- **Roca gigante:** el jugador con más vida pierde 1/2/3 fichas si la carta de poder más alta que se ha jugado en la habitación es 3/4/5. En caso de empate, cada jugador con más vida pierde el número de fichas que indica la carta de mazmorra.

- **Caldero de lava:** si la carta de poder más baja que se ha jugado en la habitación es un 3, cada jugador pierde 1 tesoro. Si es un 2, cada jugador pierde 2 tesoros. Si es un 1, cada jugador pierde la mitad de sus tesoros redondeando hacia abajo.  
**Ejemplo:** un jugador con 5 tesoros perdería 2, así que le quedarían 3.

- **Trampa de pinchos:** si la carta de poder más baja que se ha jugado en la habitación es un 3, cada jugador pierde 1 ficha de vida. Si es un 2, cada jugador pierde 2 fichas. Si es un 1, cada jugador pierde la mitad de sus fichas redondeando hacia abajo. Vamos, que se quedan para el arrastre.

**Ejemplo:** un jugador con 7 fichas de vida perdería 3, así que le quedarían 4.

**En estas habitaciones solo cuenta la carta de poder más alta/baja que se haya jugado, sin importar quién la haya puesto sobre la mesa o las veces que aparezca. ¡Cuidado, no hagas saltar una trampa sobre ti mismo!**



**Cámara:** cada jugador recibe el objeto o beneficio cuyo valor coincide con la carta de poder que ha jugado.

- **Antorcha / bola de cristal / llave / espada:** coge de la reserva 1 copia del objeto correspondiente y añádela a tu mano. En caso de que más de un jugador quiera coger el mismo objeto y no haya copias para todos, nadie consigue ese objeto. No hay límite en cuanto al número de cartas que se puede tener en la mano.

- **1/2/3 monedas:** ganas 1/2/3 tesoros. Si más de un jugador coge las monedas, cada uno de ellos obtiene la cantidad de tesoros que indica la carta de mazmorra.

- **Poción:** gana el número de fichas de vida que indica la etiqueta. Si más de un jugador coge la poción, cada uno de ellos obtiene la cantidad de vida que indica la carta de mazmorra. Recuerda que el máximo de vida es 10.

Cada jugador deja la carta de poder que ha jugado **boca arriba** frente a él, formando una pila arrastrada que no recogerá hasta terminar el nivel. De este modo, el resto de jugadores puede consultar fácilmente qué cartas de poder se han jugado hasta el momento.

## CARTAS DE OBJETO



**Antorcha:** puedes usarla en cualquier momento, aunque es mejor hacerlo al comienzo de un nivel con muchas habitaciones oscuras. Al jugarla, mira en secreto el anverso de todas las cartas de mazmorra que haya boca abajo en ese nivel y después vuelve a colocarlas en su posición original. ¡Puedes obtener información muy valiosa! Luego, devuelve la antorcha a la reserva.

**Bola de cristal:** puedes usarla en lugar de una carta de poder. La bola de cristal te permite jugar tu carta (una carta de poder, una llave, una espada u otra bola de cristal) después de que todos los jugadores hayan revelado la suya. Si más de un jugador usa la bola de cristal, revelan su segunda carta a la vez. Tras completar el cuarto paso, devuelve la bola de cristal a la reserva.

**Llave:** puedes usarla en lugar de una carta de poder. La llave funciona igual que una carta de poder de valor 5, pero solo se puede jugar en una habitación con tesoros. Tras completar el cuarto paso, devuelve la llave a la reserva.

**Espada:** puedes usarla en lugar de una carta de poder. La espada funciona igual que una carta de poder con valor 5, pero solo se puede jugar en una habitación con monstruo. Tras completar el cuarto paso, devuelve la espada a la reserva.

## 4. DESCARTAR LA HABITACIÓN

Después de resolver la carta de mazmorra, descártala del juego. Si aún quedan cartas en la fila de nivel, el proceso se repite desde el paso 1 y los aventureros entran en la siguiente habitación. Si no, el nivel se considera completo.

## NIVEL COMPLETO

Un nivel se considera completo cuando las 5 cartas de mazmorra que había en su fila de nivel se han resuelto y descartado. Antes de nada, ¡os merecéis un descanso! Cada jugador recoge las cartas de poder que ha jugado y las guarda en su mano. Si queda alguna pila en la fila de mazmorra, prepara el siguiente nivel y sigue jugando. Si no, la mazmorra se considera explorada y la partida llega a su fin.

## MUERTE DE UN AVENTURERO

Si en algún momento tienes 0 fichas de vida, quedas **inmediatamente** eliminado de la partida y no puedes ganar. Voltea tu carta de personaje para indicar que ha muerto y devuelve a la reserva las cartas de objeto que tengas. Recuerda que la fuerza de los monstruos depende de la cantidad de jugadores vivos.

### MONSTRUOS FINALES

Al término del quinto nivel, os aguarda un monstruo final. Estas criaturas se comportan igual que cualquier otro monstruo, pero te permiten jugar 2 cartas como si fueran 1 (sumando sus valores). Cualquier objeto, excepto la espada, tiene un valor de 0, a no ser que una habilidad te permita usarlo. Por ejemplo, una llave tiene valor 0 al luchar contra un monstruo, pero valor 5 para conseguir su tesoro. Estos iconos describen las habilidades de los monstruos finales:



Afecta a las 2 cartas más bajas en lugar de solo a la más baja.



Afecta a la carta más alta en lugar de a la más baja.



No se pueden usar espadas contra este monstruo.



Contra este monstruo, la antorcha tiene el valor indicado en la imagen.



No se pueden usar bolas de cristal contra este monstruo.



Contra este monstruo, la bola de cristal tiene el valor indicado en la imagen.



Este monstruo guarda un cofre. Si lo derrotáis, resolved la habitación como si contuviera tesoros.



Pierde un número de fichas igual a la carta más alta jugada.



El jugador atacado también pierde un número de tesoros igual a la carta más alta jugada.



El jugador atacado se convierte en piedra y queda eliminado.



Cuenta como 2 monstruos. Enfrentaos a uno de la manera habitual y luego al otro. Si algún jugador no juega una carta con el segundo monstruo, actúad como si hubiera jugado un 0.



Una antorcha evita ser atacado, sin importar la carta de poder que hayas jugado.

**Ajuste de dificultad:** durante las primeras partidas, aseguraos de que hay al menos 1 cámara con objetos en el mazo. Cuando seáis aventureros profesionales, comprobaréis que los monstruos finales no son tan terroríficos como parecen.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al completar el quinto nivel de la mazmorra. Los jugadores que hayan sobrevivido comprueban cuántas fichas de vida tienen: el que menos fichas tenga se desmaya a causa de las heridas y queda eliminado! En caso de empate, todos los jugadores con el menor número de fichas quedan eliminados. No obstante, si todos los jugadores tienen la misma vida, no se elimina a nadie. Entre los jugadores activos, ¡el que tenga más tesoros será el ganador! En caso de empate, gana el jugador con más tesoros y más fichas de vida. Si el empate persiste, los jugadores empatados compartirán la victoria. Si en algún momento solo queda un jugador en pie, será el ganador inmediato.

## 2 JUGADORES

Añade estos cambios a las reglas habituales:

**Si ambos jugadores sobreviven, no importa las fichas de vida que les queden.** El jugador con más tesoros es el ganador. En caso de empate, gana el jugador con más fichas de vida. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

**¡Ahora los monstruos son invencibles!** Siempre atacan a quien haya jugado la carta de poder más baja. Si ambos jugadores usan cartas del mismo valor, el monstruo estará confuso y no atacará a nadie.

## VARIANTE DE JUEGO DUNGEON RAIDERS TÁCTICO

Después de recibir vuestras cartas de poder, escoged al azar un jugador inicial. Ese jugador coloca la caja del juego frente a él para indicarlo.

El jugador inicial juega su carta de poder colocándola boca arriba sobre la mesa, a la vista de todos los jugadores. A continuación, el turno avanza en sentido horario y cada jugador juega su carta de poder dejándola a la vista de los demás. Resolved la habitación de la manera habitual.

Si un jugador emplea una bola de cristal, espera a que todos los jugadores hayan jugado su carta de poder. A continuación, juega la suya de la manera habitual. En caso de que más de un jugador utilice una bola de cristal en la misma habitación, deberán jugar su segunda carta según el orden de turno (en relación con el jugador inicial).

### Elegir un nuevo jugador inicial

La persona que haya jugado la carta de poder más alta será el jugador inicial de la nueva habitación, así que coge la caja del juego y la deja frente a él para indicarlo. Las llaves y las espadas equivalen a una carta de poder de valor 5. Si más de un jugador juega la carta más alta, el jugador empatado que esté más cerca del jugador inicial en sentido horario coge la caja del juego y da inicio a la siguiente ronda.

### CRÉDITOS

**Autor:** Phil Walker-Harding

**Probadores:** Chris Morphew, David Harding,  
Nick Barnett y Kerry Wilson.

**Traducción:** Maite Madinabeitia

**Monstruos finales:** Toni Serradesanferm

**Ilustración:** Chechu Nieto

**Diseño gráfico:** Chechu Nieto y Xavier Carrascosa



Editado por: Devir Iberia, S.L.

C/Rosselló 184, 6º 1ª

08008 Barcelona

www.devir.es

De la presente edición

Producción editorial: Xavier Garriga

Revisión: Marià Pitarque y Marc Figueras

Adaptación gráfica: Antonio Catalán