

DUNGEON QUEST

EDICIÓN REVISADA



GUÍA PARA APRENDER A JUGAR

DUNGEONQUEST™

EDICIÓN REVISADA

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

¡Bienvenido a la Mazmorra de Fuego de Dragón!

Vastas riquezas aguardan al aventurero que sea lo suficientemente fuerte para enfrentarse a las criaturas que moran en su interior y lo suficientemente astuto para evitar las muchas trampas que lo aguardan. Pero hay que ser rápido, pues cuando el sol se pone, las puertas se cierran y no es posible escapar a la terrible furia del dragón.

En *DungeonQuest*, los jugadores exploran la Mazmorra de Fuego de Dragón, consiguen botín y combaten a terribles monstruos. Cualquier jugador lo suficientemente afortunado como para entrar en la cámara del tesoro puede intentar saquear sus riquezas. Sin embargo, tendrá que tener cuidado de no despertar a Kalladra, el Señor Dragón que duerme sobre las pilas de tesoros. Cuando los jugadores hayan conseguido el botín que quieren, deben salir antes de que se ponga el sol o quedarán atrapados para siempre en la Mazmorra de Fuego de Dragón.

El objetivo de *DungeonQuest* es conseguir BOTÍN y salir de la Mazmorra de Fuego de Dragón antes de que se ponga el sol. El jugador superviviente que salga con más botín gana la partida.

CONTENIDO

Tablero de juego



6 hojas de Héroe con sus correspondientes indicadores de Viaje



6 miniaturas de héroe



117 piezas de Sala



50 cartas de Mazmorra



40 cartas de Catacumbas



15 cartas de Cadáver



15 cartas de Trampa



10 indicadores de Entrada a las catacumbas



10 fichas de Monstruo



65 fichas de Búsqueda/ Determinación



1 ficha de Sol



15 cartas de Cripta



15 cartas de Puerta



30 cartas de Búsqueda



32 cartas de Tesoro



39 fichas de Herida



1 indicador de Jugador inicial



4 dados de seis caras



6 cartas de Combate



12 cartas de Runa



20 cartas de Monstruo



8 cartas de Dragón



3 de Héroe
3 de Monstruo

CÓMO USAR ESTA GUÍA

Esta guía para aprender a jugar está escrita con el único propósito de enseñar a los jugadores nuevos cómo se juega a *DungeonQuest*. Por este motivo, esta guía omite algunas excepciones de reglas e interacciones de componentes.

Además de esta guía, el juego también trae un libro de referencia de reglas. El libro de referencia de reglas aborda preguntas sobre reglas y excepciones especiales que no aparecen en esta guía. La referencia de reglas también incluye reglas opcionales para ajustar la partida a tu gusto.

PREPARACIÓN

Antes de jugar a *DungeonQuest* por primera vez, destroquelas con cuidado las piezas. Después sigue estos pasos.

1. **Colocar el tablero de juego:** Despliega el tablero de juego y colócalo en el centro de la zona de juego.
2. **Preparar los montones de salas:** Coloca todas las piezas de Sala en la caja del juego y mézclalas. Luego colócalas boca abajo formando una cantidad de montones cualquiera cerca del tablero de juego.
3. **Preparar cartas de Combate:** Coloca las cartas de Combate de Monstruo y las cartas de combate de Héroe junto al tablero, al alcance de todos los jugadores.
4. **Preparar los mazos:** Separa las cartas restantes formando sus mazos correspondientes. Baraja cada mazo y colócalos boca abajo en el espacio del tablero indicado para cada uno. Coloca los mazos de Runa y de Monstruos junto al tablero, al alcance de todos los jugadores.
5. **Preparar el medidor de Sol:** Coloca la ficha de Sol en la primera casilla del medidor de Sol.
6. **Preparar la reserva de fichas:** Coloca todas las fichas de Herida, de Entrada a las catacumbas, de Monstruo y de Determinación/Búsqueda en montones separados al alcance de todos los jugadores.
7. **Determinar el jugador inicial:** Cada jugador lanza un dado. Vuelve a tirar los dados en caso de empate. El jugador que saque la tirada más alta es el jugador inicial durante el resto de la partida y coge la ficha de jugador inicial.
8. **Elegir héroes:** Comenzando por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj, cada jugador elige una hoja de Héroe y la coloca en su zona de juego. A continuación, cada jugador coge la miniatura y el indicador de Viaje correspondientes a su héroe. Devuelve a la caja del juego las hojas de Héroe y miniaturas que no vayan a usarse.
9. **Robar cartas de Runa:** Comenzando por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj, cada jugador roba una carta de Runa y la coloca boca arriba junto a su hoja de Héroe.
10. **Colocar Héroes:** Comenzando por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj, cada jugador coloca su miniatura de héroe en una sala de la torre. Un jugador no puede colocar su miniatura de héroe en una sala de la torre que ya esté ocupada por otra miniatura de héroe.

DIAGRAMA DE PREPARACIÓN



CÓMO JUGAR

DungeonQuest se juega a lo largo de varios turnos, comenzando por el jugador inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador completa todo su turno antes de que el siguiente jugador comience el suyo.

Cada turno está formado por dos fases que el jugador debe seguir en este orden:

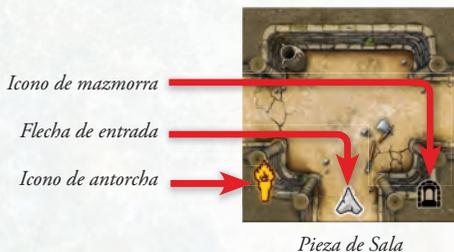
1. **Fase de Estado:** El jugador resuelve las capacidades de las cartas de su zona de juego que tengan lugar al comienzo de su turno. Si es el turno del jugador inicial, hace avanzar la ficha de Sol una casilla por el medidor de Sol.
2. **Fase de Acción:** El jugador elige **una** de las siguientes acciones:
 - » **Movimiento:** Mueve su miniatura de héroe a una casilla adyacente.
 - » **Búsqueda:** Realiza una búsqueda en la sala que ocupa su miniatura de héroe si es posible.
 - » **Entrada en las catacumbas:** Sigue las instrucciones para entrar en las catacumbas si es posible. Ver página 6.

Después de que un jugador haya completado ambas fases, su turno termina y el siguiente jugador realiza su turno.

MOVIMIENTO

El tablero de juego, que representa la Mazmorra de Fuego de Dragón, está dividido en forma de cuadrícula, y cada casilla de la cuadrícula es una **CASILLA EXPLORADA** (también llamada **SALA**) o una **CASILLA INEXPLORADA**. Al comienzo de la partida, la mayor parte de la mazmorra está inexplorada. La casilla que ocupa una miniatura de héroe siempre es una casilla explorada.

Cada sala tiene una o más aberturas llamadas **PASADIZOS**, que indican las direcciones en las que puede moverse un héroe. Cuando un jugador realiza una acción de movimiento, puede mover su miniatura de héroe a cualquier casilla adyacente que esté conectada por un pasadizo a la sala donde se encuentre.



ENTRAR A UNA SALA

Cada vez que un jugador entra en una sala, resuelve los efectos de la misma. Los efectos de una sala los determina la imagen que aparece en su pieza. Para una descripción completa de todos los efectos de las salas, consulta "Efectos de las salas" en la página 8.

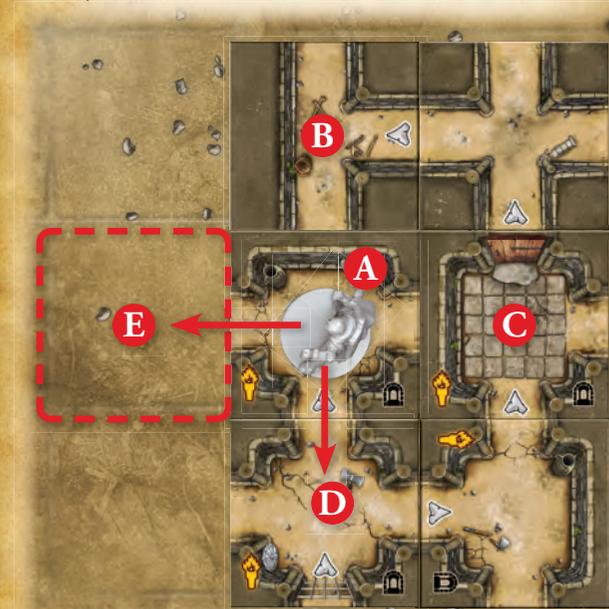
Un jugador no puede elegir entrar en una sala que ya esté ocupada por otra miniatura de héroe.

ENTRAR EN UNA CASILLA INEXPLORADA

Una casilla del tablero de juego que aún no contenga una sala es una **CASILLA INEXPLORADA**.

Cada vez que un jugador entre en una casilla inexplorada, roba una pieza de Sala de cualquier montón y la coloca boca arriba en el tablero de forma que la **FLECHA DE ENTRADA** de la pieza robada esté adyacente a la sala desde la que se mueve. Esa casilla pasa a estar explorada. A continuación, el jugador coloca su miniatura de héroe en la nueva sala y resuelve los efectos de ésta.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO



Desde la sala central donde empieza su turno (A), Lindel sólo puede moverse a las casillas D o E. No puede moverse a las casillas B o C porque hay muros bloqueando su camino.

Casilla inexplorada: Si elige moverse por el pasadizo hacia la casilla E, robará una nueva pieza de Sala, la colocará boca arriba en la casilla, colocará su miniatura en la sala y resolverá los efectos de la nueva sala.

Casilla explorada: Si elige moverse por el pasadizo a la sala explorada (D), robará y resolverá una carta de Mazmorra.

BÚSQUEDA

Al buscar en una sala, los jugadores descubren botín, puertas secretas, monstruos y otros elementos de la Mazmorra de Fuego de Dragón.

Para poder buscar en una sala, ésta debe cumplir los tres requisitos siguientes:

- Debe tener un **ICONO DE ANTORCHA**.
- No puede tener **FICHAS DE MONSTRUO** en ella.
- No puede tener una **FICHA DE BÚSQUEDA** en ella.

Si un jugador elige buscar, roba la primera carta del mazo de Búsqueda y coloca una ficha de Búsqueda en la sala en la que se encuentre. Si una sala tiene una ficha de Búsqueda, ya se ha buscado en ella y ningún jugador puede volver a buscar allí.



Icono de antorcha



Ficha de Monstruo



Ficha de Búsqueda

PRUEBAS DE ATRIBUTOS

Los efectos de algunas cartas y salas requieren que los jugadores realicen una prueba de atributos. Un jugador puede realizar pruebas de cuatro atributos distintos: Fuerza, Agilidad, Armadura y Suerte. Las hojas de Héroe contienen información sobre los atributos y capacidades especiales de cada héroe.



Cuando una carta, regla o efecto de sala pida a un jugador que realice una prueba de atributos, éste lanza dos dados y suma sus resultados. Si la suma es **igual o menor que** el atributo de la prueba, **TIENE ÉXITO**. Si la suma es **mayor que** el atributo de la prueba, **FALLA**. Cada vez que un jugador falle una prueba de atributos, coloca una **FICHA DE DETERMINACIÓN** en su hoja de Héroe.

FICHAS DE DETERMINACIÓN

Los jugadores adquieren fichas de Determinación al fallar pruebas de atributos. Después de que un jugador lance los dados durante una prueba de atributos, puede gastar cualquier cantidad de fichas de Determinación retirándolas de su hoja de Héroe y devolviéndolas a la reserva. Cada ficha de Determinación que gaste resta un punto del valor total de su tirada de dados.



Ficha de Determinación

TIEMPO

La **FICHA DE SOL** y el medidor de Sol miden el paso del tiempo durante una partida de *DungeonQuest*. Durante cada una de las fases de Estado del jugador inicial, éste hace avanzar la ficha de Sol una casilla por el medidor de Sol.



Ficha de Sol



Medidor de Sol

Cada vez que la ficha de Sol avanza a una de las casillas numeradas cerca del final del medidor de Sol, el jugador inicial lanza un dado inmediatamente. Si el número obtenido es **mayor que** el número de la casilla, la partida continúa. Si el número obtenido es **igual o menor que** el número de la casilla, el sol se pone, las puertas de la mazmorra se cierran y la partida termina inmediatamente.

Cada jugador que no haya salido de la mazmorra cuando el sol se ponga muere inmediatamente.

HERIDAS

Muchas reglas y efecto de cartas dicen a los jugadores que sufran **HERIDAS**. Coloca fichas de Herida en la hoja de un héroe para llevar la cuenta de las heridas que sufra. Si el valor total de todas las fichas de Herida que hay en la hoja de Héroe de un jugador es igual o mayor que su salud en cualquier momento, muere (ver a continuación).



Fichas de Herida

Algunos efectos de cartas y capacidades permiten a los jugadores **CURARSE**, que es la única forma de retirar fichas de Herida de una hoja de Héroe. Cada vez que un jugador se cura, retira el valor especificado de fichas de Herida de su hoja de Héroe y las devuelve a la reserva.

MUERTE

Un jugador puede **MORIR** de varias formas distintas. Si un jugador tiene fichas de Herida por un valor total igual o mayor que su salud, si las instrucciones de una carta hacen que muera o si el sol se pone mientras siga en la mazmorra, muere inmediatamente.

Cada vez que un jugador muere, su turno termina inmediatamente, retira su miniatura de héroe del tablero de juego, coloca todas sus cartas en sus respectivas pilas de descartes y devuelve todas sus fichas a sus respectivas reservas. A continuación, devuelve su hoja de Héroe a la caja del juego. Deja de jugar sus turnos y no puede ganar la partida. Sin embargo, sigue asumiendo el papel del jugador del monstruo de forma normal durante el combate de otros jugadores (ver "Encuentros con monstruos" en la página 6).

GANAR LA PARTIDA

La partida termina cuando el sol se pone o cuando todos los jugadores han salido de la mazmorra o han muerto.

Cuando la partida termina, cada jugador superviviente mira sus cartas de Botín (ver a continuación) para ver si tienen instrucciones de fin de la partida. Si cualquiera de sus cartas de Botín tiene instrucciones de fin de la partida, las sigue en ese momento. El jugador con el mayor valor de oro total en todas sus cartas de Botín gana la partida.

Si dos o más jugadores empatan en el mayor valor de oro total, el jugador empatado que tenga la carta de Botín con el mayor valor de oro gana la partida. Si sigue habiendo empate, el jugador empatado con más cartas de Botín gana la partida. Si sigue habiendo empate, todos los jugadores empatados ganan la partida.

CARTAS DE BOTÍN

Las cartas con la palabra clave "**Botín**" aparecen en muchos mazos distintos. Cada vez que un jugador roba una carta **Botín**, la coloca boca arriba sobre la mesa en su zona de juego. Las cartas **Botín** suelen tener un **VALOR DE ORO**. Cuando la partida termina, el jugador superviviente con el mayor valor de oro total gana.



Cartas de Botín

ENCUENTROS CON MONSTRUOS

Hay dos formas mediante las que los jugadores pueden encontrarse con monstruos: robando distintas cartas que dicen “Te encuentras con un monstruo” o al entrar en una sala que contenga una ficha de Monstruo. Cuando un jugador entra en una sala con una ficha de Monstruo, **no resuelve el efecto de la sala**.

Cada vez que un jugador se encuentra con un monstruo, el jugador que está jugando su turno es el **JUGADOR DEL HÉROE**, y el jugador de su izquierda es el **JUGADOR DEL MONSTRUO**. El jugador del monstruo roba una carta del mazo de Monstruos, anuncia **sólo el nombre** del monstruo y coloca una ficha de Monstruo en la sala del jugador del héroe (si no hay ya una allí). A continuación, el jugador del héroe coge las tres cartas de Combate de Héroe y el jugador del monstruo coge las tres cartas de Combate de Monstruo. Ambos jugadores entran en **COMBATE**.



COMBATE

El combate tiene lugar a lo largo de una serie de **RONDAS** que continúan hasta que el jugador del héroe huya o hasta que el jugador del héroe o el monstruo mueran.

Al comienzo de cada ronda, el jugador del héroe y el jugador del monstruo eligen en secreto una carta de combate de su mano y la revelan a la vez. Cada jugador consulta la tabla de daño de su carta y sufre una cantidad de heridas según se indique en la sección “Heridas sufridas”. El jugador del héroe coloca sus fichas de Herida en su hoja de Héroe, y el jugador del monstruo coloca sus fichas de Herida frente a él.

Si el jugador del héroe muere, el encuentro termina inmediatamente. El jugador del monstruo descarta su carta de Monstruo.

Si la cantidad de fichas de Herida frente al jugador del monstruo es igual o mayor que el valor de salud de su carta de Monstruo, anuncia que el monstruo ha muerto y el encuentro termina inmediatamente. El jugador del monstruo descarta la carta de Monstruo y la ficha de Monstruo, y el jugador del héroe termina su turno.

Si ni el jugador del héroe ni el jugador del monstruo mueren tras una ronda de combate, el jugador del héroe tiene una oportunidad de huir (ver a continuación). Si rechaza hacerlo, o si intenta huir y falla, ambos jugadores devuelven a su mano las cartas de Combate jugadas y comienzan otra ronda de combate.

HUIDA

Al final de cada ronda de combate, el jugador del héroe puede intentar **HUIR**. Si el jugador del héroe elige huir, realiza una prueba de Agilidad. Si tiene éxito, el encuentro termina. El jugador del monstruo revela su carta de Monstruo y el héroe sufre una cantidad de heridas igual a la penalización de huida del monstruo.

EJEMPLO DE COMBATE

El hermano Gherinn se ha encontrado con un gólem.



Cada jugador elige y revela una carta de Combate. El jugador del héroe revela la carta “Héroe a distancia”, y el jugador del monstruo revela la carta “Monstruo mágico”.

A continuación, el jugador del héroe consulta la fila de su carta que coincide con la carta jugada por el jugador del monstruo (A). Sufre una herida y coloca una ficha de Herida en su hoja de Héroe.

Luego, el jugador del monstruo consulta la fila de su carta que coincide con la carta jugada por el jugador del héroe (B) y sufre cero heridas.

A continuación, el jugador del héroe se mueve a una sala explorada adyacente, ignorando cualquier puerta o rastrillo. Si no hay salas adyacentes exploradas, el jugador del héroe no puede intentar huir del combate.

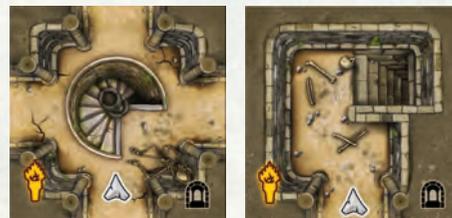
LAS CATACUMBAS

Las catacumbas son un laberinto de cámaras y pasadizos que se extienden bajo la mazmorra y contienen enemigos siniestros y botín de incalculable valor.

ENTRAR EN LAS CATACUMBAS

Algunas piezas de Sala y cartas le dan al jugador la opción de entrar en las catacumbas de forma voluntaria. Otras le obligan a entrar en las catacumbas contra su voluntad.

Si un jugador comienza su fase de Acción en una sala que tenga una entrada a las catacumbas impresa en su pieza o un indicador de Entrada a las catacumbas, puede elegir **ENTRAR EN LAS CATACUMBAS** durante su fase de Acción en lugar de moverse o buscar.



Ejemplos de entrada a las catacumbas impresas en piezas



Indicador de Entrada a las catacumbas

En cualquier caso, cuando un jugador entra en las catacumbas, coloca su indicador de Viaje en la sala que ocupa su miniatura de héroe y lo apunta en la dirección que elija. A continuación, retira su miniatura de héroe del tablero de juego, lo coloca en su hoja de Héroe y termina su turno. El indicador de Viaje del jugador permanece en su sala actual hasta que salga de las catacumbas.



Indicador de Viaje

EXPLORAR LAS CATACUMBAS

Mientras un jugador esté en las catacumbas, no puede moverse ni buscar como lo haría normalmente durante la fase de Acción. En lugar de eso, roba una carta de Catacumbas, sigue sus instrucciones y coloca la carta de Catacumbas boca arriba junto a su hoja de Héroe.



Carta de Catacumbas

SALIR DE LAS CATACUMBAS

Algunas cartas de Catacumbas le dan al jugador la opción de **SALIR DE LAS CATACUMBAS**. Si un jugador elige salir de las catacumbas en ese momento, cuenta la cantidad de cartas de Catacumbas que tenga junto a su hoja de Héroe (incluyendo la que acaba de robar) y mueve su indicador de Viaje esa misma cantidad de casillas en la dirección hacia la que apunta. Si esto fuera a hacer que el indicador se moviese más allá del muro exterior de la mazmorra, entonces mueve su indicador hasta el muro e ignora cualquier movimiento restante permitido por sus cartas de Catacumbas.

A continuación, gira su indicador de Viaje 90 grados en la dirección que elija, lanza un dado y mueve su indicador de Viaje en la dirección hacia la que apunta tantas casillas como el resultado del dado. Si esto fuera a hacer que el indicador se moviese más allá del muro exterior de la mazmorra, entonces mueve su indicador hasta el muro y sufre una herida por cada movimiento restante permitido por la tirada.

Por último, coloca todas las cartas de Catacumbas de Botín con el resto de sus cartas de Botín, descarta sus demás cartas de Catacumbas y vuelve a aparecer en la mazmorra sustituyendo su indicador de Viaje por su miniatura de héroe.

VOLVER A APARECER EN UNA CASILLA EXPLORADA

Cada vez que un jugador vuelve a aparecer desde las catacumbas en una casilla explorada, resuelve los efectos de esa sala (o se encuentra con un monstruo si hay uno presente). Un jugador **puede** volver a aparecer en una sala que esté ocupada por uno o más jugadores.

VOLVER A APARECER EN UNA CASILLA INEXPLORADA

Cada vez que un jugador vuelve a aparecer desde las catacumbas en una casilla inexplorada, roba inmediatamente una pieza de Sala y la coloca en dicha casilla, orientándola como desee. A continuación, resuelve los efectos de esa sala.

EJEMPLO DE SALIR DE LAS CATACUMBAS



Tatianna ha acumulado dos cartas de Catacumbas. En este turno, roba una carta de “Salida” y elige salir de las catacumbas. Tatianna tiene ahora tres cartas de Catacumbas, así que mueve su indicador de Viaje tres casillas hacia adelante (A).

Tatianna gira su indicador de Viaje 90 grados a la izquierda. A continuación, lanza un dado y saca un “2”, por lo que mueve su indicador de Viaje dos casillas en esa dirección (B).

Descarta las tres cartas de Catacumbas y sustituye su indicador de Viaje por su miniatura de héroe. No encontró ninguna carta de Botín en las catacumbas.

La casilla está inexplorada, así que Tatianna roba una pieza de Sala, la coloca en la casilla en cualquier orientación (C) y coloca su miniatura en esa sala (D). A continuación, resuelve los efectos de esa sala.

¿Y AHORA QUÉ?

Ahora que has leído la guía para aprender a jugar hasta aquí, ¡estás listo para jugar tu primera partida! A medida que surjan preguntas durante la partida, consulta la referencia de reglas para encontrar respuestas y reglas y definiciones ampliadas.



EFECTOS DE LAS SALAS

A continuación encontrarás un breve resumen de los efectos de las salas más importantes. Para ver las descripciones completas, consulta la referencia de reglas.



SALA DE LA MAZMORRA

Roba una carta de Mazmorra.



PUENTE

Al entrar a esta sala, termina tu turno o bien muévete de nuevo inmediatamente intentando cruzar el puente.

Para cruzar el puente, realiza una prueba de Agilidad y suma 1 a tu tirada de dado por cada carta de Botín que tengas. Puedes descartar tantas cartas de Botín como quieras antes de realizar la prueba de Agilidad.

Si tienes éxito, sal de la sala de forma normal. Si fallas, te caes del puente. Lanza un dado y sufre una cantidad de heridas igual al resultado. A continuación, entra en las catacumbas.



POZO SIN FONDO

Realiza una prueba de Suer-te. Si tienes éxito, termina tu turno. Si fallas, mueres.



DERRUMBE

Roba una carta de Mazmorra.

En tu siguiente turno, si eliges salir por cualquier pasadizo que esté al otro lado del derrumbe, realiza una prueba de Agilidad. Si tienes éxito, sal de la sala por el pasadizo elegido. Si fallas, termina tu turno.



SALA DE OSCURIDAD

Lanza un dado y muévete de nuevo inmediatamente, ignorando puertas y rastrillos. Debes salir de la sala por el pasadizo que coincide con el resultado de la tirada. Si el pasadizo por el que debes salir está bloqueado por un muro o un héroe, vuelve lanzar el dado.



ABISMO

Coge una carta de Mazmorra.

Sólo puedes salir de la sala por un pasadizo que esté en el mismo lado del abismo por el que entraste.



CORREDOR

Muévete de nuevo inmediatamente, ignorando puertas y rastrillos. No puedes volver por donde has venido a menos que los demás pasadizos estén bloqueados por muros o héroes.



SALA ROTATORIA

Gira la sala 180 grados y termina tu turno.



TELA DE ARAÑA

Muévete de nuevo inmediatamente, ignorando puertas y rastrillos.

Si sales por cualquier pasadizo **distinto** al pasadizo por el que has entrado, realiza una prueba de Fuerza. Si tienes éxito, sal de la sala de forma normal. Si fallas, termina tu turno.

Si comienzas tu turno aquí, debes realizar una prueba de Fuerza con éxito antes de poder moverte.



SALA CON TRAMPA

Roba una carta de Trampa.

SALA DE LA TORRE

Si tienes una o más cartas de Botín, puedes salir de la mazmorra.

Después de que un jugador salga de la mazmorra, deja de jugar sus turnos y no puede volver a entrar en ella. Debe esperar hasta que la partida termine y los jugadores supervivientes determinen el ganador (ver "Ganar la partida" en la página 5).

Si sales de la mazmorra, muévete de nuevo inmediatamente. También tienes la opción de moverte directamente a cualquier otra sala de la torre y luego moverte de nuevo inmediatamente.

SALA DEL TESORO



Cada vez que un jugador entre en la sala del tesoro, roba una carta de Dragón.

Cada vez que un jugador comience su turno en la sala del tesoro, puede moverse de forma normal o robar una carta de Dragón.

A diferencia de las demás salas, en la sala del tesoro puede haber dos o más jugadores a la vez. La sala del tesoro cuenta como una sola sala aunque ocupe dos casillas del tablero de juego. Cuando un jugador sale de la sala del tesoro, puede hacerlo por cualquiera de sus pasadizos que no estén bloqueados por muros u otros jugadores.

PUERTAS

Algunas salas tienen puertas cerradas. Si un jugador intenta atravesar una puerta, debe robar una carta de Puerta y seguir sus instrucciones.



Puerta

RASTRILLOS

Algunas salas tienen rastrillos. Si un jugador intenta atravesar un rastrillo, primero debe realizar una prueba de Fuerza. Si tiene éxito, continúa su movimiento de forma normal. Si falla, termina su turno.



Rastrillo