

DUNGEON QUEST

EDICIÓN REVISADA



REFERENCIA DE REGLAS

ESING
2010

DUNGEONQUEST™

EDICIÓN REVISADA

Esta referencia de reglas para *DungeonQuest Edición revisada* sirve como suplemento de la guía para aprender a jugar. Si nunca has jugado al juego, lee primero la guía para aprender a jugar. Entre otras cosas, la referencia de reglas explica cómo resolver circunstancias poco frecuentes que pueden surgir durante la partida.

La referencia de reglas contiene también algunas reglas opcionales, así como una lista de efectos de las salas, pero la mayor parte de este documento es el glosario, que contiene aclaraciones detalladas de las reglas en orden alfabético por tema.

REGLAS OPCIONALES

Las siguientes secciones describen reglas de juego opcionales que los jugadores pueden usar durante sus partidas de *DungeonQuest*. Si todos los jugadores están de acuerdo, pueden implementar cualquier cantidad de estas reglas antes de jugar una partida.

JUEGO EN SOLITARIO

Esta regla opcional permite a un jugador jugar a *DungeonQuest* en solitario.

En una partida en solitario de *DungeonQuest* se aplican todas las reglas ya explicadas en la guía para aprender a jugar y las de la referencia de reglas, excepto las que tienen que ver con salir de la mazmorra y encontrarse con monstruos.

Para salir de la mazmorra en una partida en solitario, un jugador **debe** obtener al menos una carta de Tesoro, no solamente una carta de Botín.

Si te encuentras con un monstruo, roba primero una carta de Monstruo sin revelarla y colócala boca abajo junto a tu hoja de Héroe. Luego pasa a intentar una huida o a librar un combate.

INTENTAR UNA HUIDA

Sólo tienes una oportunidad de huir, que tiene lugar **antes** del combate.

Si eliges huir, realiza una prueba de Agilidad. Si tienes éxito, descarta la carta de Monstruo, coloca una ficha de Monstruo en la sala en la que te encuentres y sal de la sala por cualquier pasadizo no bloqueado, ignorando puertas y rastrillos.

Si fallas, revela la carta de Monstruo que robaste y sufre una cantidad de heridas igual a la penalización de huida de ese monstruo. A continuación, pasa a librar el combate.

LIBRAR UN COMBATE

Al comienzo de cada ronda de combate, lanza un dado y consulta la siguiente lista.

- 1–2: Sufres una herida.
- 3–4: El monstruo y tú sufrís una herida cada uno.
- 5: El monstruo sufre una herida
- 6: El monstruo sufre dos heridas.

LA MUERTE PUEDE ESPERAR

Esta regla opcional permite a los jugadores reaparecer tras morir y seguir jugando la partida.

Cuando un jugador muere, devuelve todas las cartas de su zona de juego (incluyendo las de Botín y las de Runa) a sus respectivas pilas de descartes, y devuelve todas sus fichas de Herida y de Determinación a la reserva de fichas. A continuación, el jugador que tiene a su izquierda coloca su miniatura de héroe en la sala de la torre que elija. El jugador que reaparece comienza su siguiente turno como si estuviera jugando su primer turno de la partida.

LUZ DE ANTORCHAS

Esta regla opcional permite a los jugadores ver a varias salas de distancia tras entrar en una sala.

Inmediatamente después de que un jugador entre en una sala, ya sea en una casilla ya explorada o tras colocar una pieza de Sala al moverse a una casilla inexplorada, elige un pasadizo de la sala en la que ha entrado que lleve a una casilla inexplorada y que no esté bloqueado por una puerta. A continuación, roba una pieza y la coloca de forma que su flecha de entrada esté adyacente al pasadizo elegido. Hace esto por cada pasadizo de la sala que ocupa que no esté bloqueado por una puerta. A continuación, resuelve los efectos de la sala que ocupa.

Al usar esta regla, cada jugador coloca piezas adyacentes a la sala de la torre que ocupa su miniatura de héroe durante el paso 10 de la preparación. El primer héroe que entre en la sala del tesoro coloca una pieza de Sala en cada uno de los pasadizos de la sala del tesoro que no tengan ya una pieza de Sala adyacente.

EJEMPLO DE LUZ DE ANTORCHAS



Krutzbeck ha entrado en una sala de corredor con dos pasadizos de salida (A). Elige un pasadizo (B), roba una pieza y la coloca de forma que la flecha de entrada esté adyacente al pasadizo elegido. A continuación, hace lo mismo con el otro pasadizo (C). Por último, Krutzbeck debe resolver los efectos de la sala de corredor en la que ha entrado.

GLOSARIO

AGILIDAD

La Agilidad es uno de los cuatro atributos de los héroes. Entre otras cosas, las pruebas de Agilidad se usan en las salas de puente y derrumbe, y al intentar huir de un monstruo durante un combate.

Temas relacionados: Pruebas de atributos

ARMADURA

La Armadura es uno de los cuatro atributos de los héroes. Entre otras cosas, las pruebas de Armadura se usan para evitar ciertas trampas particularmente letales.

Temas relacionados: Pruebas de atributos

BOTÍN

Cuando un jugador robe una carta con la palabra clave “*Botín*”, la coloca boca arriba sobre la mesa en su zona de juego.

Las cartas de Botín suelen tener un valor de oro. Al final de la partida, los jugadores supervivientes suman sus valores de oro para determinar el ganador.

Las cartas de Botín sin valor de oro valen cero de oro a menos que se indique algo distinto en las instrucciones de la carta de Botín.

Temas relacionados: Ganar la partida

BÚSQUEDA

La búsqueda es una de las tres acciones que puede elegir un jugador durante su fase de Acción. Al buscar en una sala, los jugadores pueden descubrir botín, puertas secretas, monstruos y otros elementos de la Mazmorra Fuego de Dragón.

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

- Debe tener un icono de antorcha.
- No puede tener fichas de Monstruo.
- No puede tener una ficha de Búsqueda.

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 en ella.

Temas relacionados: Fase de Acción, Ficha de Búsqueda, Icono de antorcha

CALLEJÓN SIN SALIDA

Si en su turno un jugador que no esté en las catacumbas no puede moverse, buscar o entrar en las catacumbas durante su fase de Acción, ha llegado a un callejón sin salida. Si un jugador llega a un callejón sin salida, muere inmediatamente.

Temas relacionados: Búsqueda, Entrada a las catacumbas, Fase de Acción, Movimiento, Muerte

CAPACIDADES DE LOS HÉROES

Cada héroe tiene al menos una capacidad especial impresa en su hoja de Héroe. Si una capacidad incluye la frase “puedes”, la capacidad es opcional.

CARTAS

- Cada tipo de carta forma su propio mazo. El tipo de una carta lo determina la imagen de su dorso.
- A veces pueden aparecer cartas con el mismo nombre en más de un mazo. Esto es así por diseño.
- Cuando un jugador debe robar una carta, roba la primera carta del mazo indicado, sigue las instrucciones de la carta y normalmente luego la descarta.
- Sin embargo, hay algunas cartas que no se descartan tras ser robadas. Las cartas de Botín y las cartas que dicen a un jugador que se las quede se colocan boca arriba en la zona de juego del héroe, junto a su hoja de Héroe, en lugar de ser descartadas.
- Cada mazo tiene su propia pila de descartes, situada cerca de él.
- Las cartas siempre se descartan boca arriba.
- Si un mazo se queda sin cartas, baraja su pila de descartes y colócala boca abajo para volver a formar el mazo.

Temas relacionados: Botín, Descartar cartas y fichas

CARTAS DE RUNA

Cada carta de Runa sólo puede usarse una vez durante la partida. Cada carta de Runa especifica sus condiciones y efectos. Cuando un jugador quiere usar una runa, sigue las instrucciones de la carta de Runa. A continuación, devuelve la carta de Runa a la caja del juego.

CASILLA EXPLORADA

Una casilla explorada es cualquier casilla del tablero que contenga una sala impresa (las cuatro salas de la torre y la sala del tesoro) o una pieza de Sala.

Temas relacionados: Sala

CASILLA INEXPLORADA

Una casilla inexplorada es cualquier casilla del tablero de juego que **no** contenga una sala impresa (las salas de la torre o la sala del tesoro) o una pieza de Sala.

Temas relacionados: Casilla explorada, Movimiento, Sala



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.

Un jugador puede entrar a las catacumbas de varias formas:

- Eligiendo entrar en las catacumbas como una de sus acciones durante su fase de Acción;
 - » **Sólo** puede elegir esta opción si hay una entrada a las catacumbas en la sala en la que se encuentra.
- Mediante el efecto de una carta.
- Mediante un efecto de sala obligado (como el puente).



Carta de Catacumbas

Cuando un jugador entra en las catacumbas:

- Coloca su indicador de Viaje en la sala que ocupa su miniatura de héroe y apunta el indicador de Viaje en la dirección que elija.
- Retira su miniatura de héroe del tablero, la coloca en su hoja de Héroe y termina su turno.
- Su indicador de Viaje permanece en la sala en la que se encuentra hasta que salga de las catacumbas.

Mientras un jugador esté en las catacumbas:

- No puede moverse o buscar durante su fase de Acción.
- En su turno, roba una carta de Catacumbas, sigue sus instrucciones y la coloca boca arriba junto a su hoja de Héroe formando una fila de cartas de Catacumbas.
- No puede salir de las Catacumbas hasta que robe una carta del mazo de Catacumbas que le permita salir.

Temas relacionados: Entrada a las catacumbas, Fase de Acción, Indicador de Viaje, Salir de las catacumbas

COMBATE

El combate tiene lugar cuando un héroe se encuentra con un monstruo. Durante el combate, el jugador que está jugando su turno es el jugador del héroe, y el jugador que tiene a su izquierda controlará el monstruo como jugador del monstruo.

El combate tiene lugar durante una serie de rondas que continuará hasta que el jugador del héroe huya o hasta que el jugador del héroe o el monstruo mueran.

Al comienzo de cada ronda de combate:

- El jugador del héroe elige en secreto una carta de Combate de Héroe de su mano.
- El jugador del monstruo elige en secreto una carta de Combate de Monstruo de su mano.
- Ambos jugadores revelan a la vez sus cartas de Combate elegidas.
- Cada jugador consulta la tabla de daño de su carta y sufre la cantidad de heridas indicadas en la sección “Heridas sufridas”.
 - » El jugador del héroe coloca sus fichas de Herida en su hoja de Héroe.
 - » El jugador del monstruo coloca sus fichas de Herida frente a él.

- Si el jugador del héroe muere, el encuentro termina inmediatamente y el jugador del monstruo descarta su carta de Monstruo.
- Si la cantidad de fichas de Herida que hay 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 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. 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.

Temas relacionados: Encuentros con monstruos, Huir del combate, Muerte

CONFLICTOS DE ORDEN DE RESOLUCIÓN

Si tiene lugar un conflicto de orden de resolución entre dos o más jugadores que intenten usar capacidades que tienen lugar simultáneamente, el jugador que está jugando su turno elige el orden en que se resuelven las capacidades.

CURACIÓN

Algunos efectos de cartas y capacidades permiten a los jugadores curarse. Cuando un jugador se cura, retira de su hoja de Héroe una cantidad de fichas de Herida por un valor igual a la cantidad curada especificada, y las devuelve a la reserva. Si el valor especificado es mayor que la cantidad de fichas de Herida de su hoja de Héroe, ignora las heridas curadas adicionales.

Temas relacionados: Heridas, Salud

DESCARTAR CARTAS Y FICHAS

Cada mazo de cartas tiene su propia pila de descartes. Cuando un jugador descarta una carta, la coloca boca arriba en la pila de descartes correspondiente. Cuando un jugador descarta una ficha, la devuelve a la reserva.

ENCUENTROS CON MONSTRUOS

Un jugador puede encontrarse con un monstruo:

- Robando alguna carta que le indique que se encuentra con un monstruo.
- Entrando en una sala que contenga una ficha de Monstruo. Cuando un jugador entre en una sala con una ficha de Monstruo, **no resuelve el efecto de la sala**.

Cuando un jugador se encuentre con un monstruo:

- El jugador que está jugando su turno es el jugador del héroe.
- El jugador que tiene a 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).
- El jugador del héroe coge las tres cartas de Combate de Héroe.
- El jugador del monstruo coge las tres cartas de Combate de Monstruo.
- Ambos jugadores entran en combate.

Temas relacionados: Combate

ENTRADA A LAS CATACUMBAS

Algunas salas contienen escaleras que bajan a las catacumbas. Algunos efectos de cartas también pueden crear entradas a las catacumbas en una sala que se señalan con un indicador de Entrada a las catacumbas.



Ejemplos de entrada a las catacumbas impresas en piezas



Indicador de Entrada a las catacumbas

Si un jugador comienza su fase de Acción en una sala que tenga una entrada a las catacumbas de cualquier tipo, puede elegir entrar a las catacumbas en lugar de moverse o buscar.

Temas relacionados: Catacumbas, Indicador de Viaje

FASE DE ACCIÓN

La fase de Acción es la segunda de las dos fases que tiene cada jugador en su turno. Durante esta fase, el jugador debe elegir moverse, buscar o entrar en las catacumbas (si es posible).

Temas relacionados: Búsqueda, Callejón sin salida, Catacumbas, Movimiento, Turnos de juego

FASE DE ESTADO

La fase de Estado es la primera de las dos fases que tiene cada jugador en su turno. Durante esta fase, 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, éste hace avanzar la ficha de Sol una casilla por el medidor de Sol.

Temas relacionados: Ficha y medidor de Sol, Turnos de juego

FICHA DE BÚSQUEDA

Cuando un jugador realiza una acción de Búsqueda en una sala con un icono de antorcha, coloca una ficha de Búsqueda en esa sala. La ficha de Búsqueda indica que ya se ha buscado en la sala y ningún jugador puede volver a buscar en ella.



Ficha de Búsqueda

El dorso de las fichas de Búsqueda se usa como fichas de Determinación.

Temas relacionados: Ficha de Determinación, Icono de antorcha

FICHA 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 al valor total de su tirada de dados.

El dorso de las fichas de Determinación se usa como ficha de Búsqueda.

Temas relacionados: Ficha de Búsqueda, Pruebas de atributos

FICHA Y MEDIDOR DE SOL

Durante cada fase de Estado del jugador inicial, éste **debe** hacer avanzar la ficha de Sol una casilla hacia delante (hacia la derecha) por el 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.



Ficha y medidor de Sol

Si la partida continúa después de que la ficha de Sol llegue a la última casilla del medidor de Sol, el jugador inicial deja de hacer avanzar la ficha de Sol al comienzo de sus turnos, pero sigue lanzando un dado como indican las instrucciones anteriores.

Temas relacionados: Fase de Estado, Ganar la partida, Muerte

FLECHA DE ENTRADA

Cada pieza de Sala tiene una flecha de entrada. Cuando se coloca una pieza de Sala por primera vez en el tablero, la pieza debe orientarse de tal forma que su flecha de entrada esté adyacente a la sala desde la que se mueve el héroe.



Flecha de entrada

Temas relacionados: Movimiento

FUERZA

La Fuerza es uno de los cuatro atributos de los héroes. Entre otras cosas, las pruebas de Fuerza se usan para abrir rastrillos y en la sala de tela de araña.

Temas relacionados: Pruebas de atributos, Rastrillo

GANAR LA PARTIDA

La partida termina cuando el sol se pone o cuando cada jugador ha salido de la mazmorra o ha muerto.

Cuando la partida termina:

- Cada jugador superviviente resuelve las instrucciones de fin de partida de sus cartas de Botín, si las hay.
- Cada jugador superviviente suma el valor de oro de todas sus cartas de Botín.
- El jugador superviviente con el **mayor valor de oro total** en todas sus cartas de Botín gana la partida.

Si dos o más jugadores empatan por 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.

Si no quedan jugadores supervivientes, entonces todos los jugadores pierden la partida.

Temas relacionados: Botín, Ficha y medidor de Sol, Muerte

HERIDAS

Muchas reglas y efectos de cartas indican a los jugadores que sufran heridas. Coloca fichas de Heridas en la hoja de un héroe para llevar la cuenta de las heridas sufridas. Si en cualquier momento el valor total de todas las fichas de Herida de la hoja de Héroe de un jugador es igual o mayor que su salud, muere.



Fichas de Heridas

Los monstruos también pueden sufrir heridas durante el combate.

Temas relacionados: Combate, Curación, Muerte, Salud

HUIR DEL COMBATE

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.
 - » A continuación, el jugador del héroe se mueve a una sala adyacente explorada, ignorando cualquier puerta o rastrillo.
- Si falla, debe librar otra ronda de combate con el monstruo.

Si no hay salas adyacentes exploradas, el jugador del héroe no puede intentar huir del combate.

Temas relacionados: Casilla explorada, Combate, Penalización de huida

ICONO DE ANTORCHA

Las salas en las que se puede buscar tienen un icono de antorcha. Si una sala no tiene icono de antorcha, ningún jugador puede realizar una acción de búsqueda en dicha sala.



Icono de Antorcha

Temas relacionados: Búsqueda

ICONO Y CARTA DE MAZMORRA

Muchas salas requieren que un jugador robe y resuelva la primera carta del mazo de Mazmorra cada vez que entre en la sala. Estas salas están indicadas con el icono de mazmorra como recordatorio de este efecto.



Icono de mazmorra



Carta de Mazmorra

Temas relacionados: Movimiento

INDICADOR DE VIAJE

Cada héroe tiene su propio indicador de Viaje. El indicador de Viaje de un héroe se usa inicialmente para indicar por dónde entró a las catacumbas el héroe, y después para determinar en qué lugar del tablero vuelve a aparecer el héroe cuando sale de las catacumbas.



Indicador de Viaje

Temas relacionados: Catacumbas, Salir de las catacumbas

JUGADOR INICIAL

Al comienzo de la partida, se elige un jugador al azar para que sea el jugador inicial durante toda la partida. Ese jugador coge la ficha de jugador inicial. Cada vez que el jugador inicial comienza su turno, hace avanzar la ficha de Sol una casilla por el medidor de Sol.



Ficha de Jugador inicial

Temas relacionados: Ficha y medidor de Sol

LIMITACIONES DE COMPONENTES

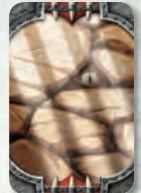
Los jugadores no están limitados por la cantidad de fichas de Determinación/Búsqueda, fichas de Entrada a las catacumbas, fichas de Monstruo o fichas de Herida que incluye el juego. Si los jugadores se quedan sin cualquiera de estos componentes, pueden usar monedas, cuentas o cualquier otro elemento apropiado para sustituirlos. Todos los demás tipos de componentes son limitados y no pueden sustituirse.

MONSTRUO

Cuando un jugador se encuentra con un monstruo, el jugador que tenga a su izquierda (el jugador del monstruo) roba la primera carta del mazo de Monstruos, la mira en secreto y anuncia el nombre del monstruo. A continuación coloca una ficha de Monstruo en esa sala (si no hay ya una allí). Si el monstruo muere, la ficha de Monstruo es retirada.



Ficha de Monstruo



Carta de Monstruo

Temas relacionados: Encuentros con monstruos

MOVIMIENTO

El movimiento es una de las tres acciones que puede elegir un jugador durante su fase de Acción. El movimiento permite a un héroe adentrarse más en la mazmorra.

Cuando un jugador se mueve:

- Coloca su miniatura de héroe en una casilla adyacente que esté conectada por un pasadizo a la sala que ocupe en ese momento.
 - » Si la casilla está explorada, entra en la sala y resuelve sus efectos.
 - » Si la casilla está 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 ha movido.
 - › Esa casilla queda explorada.
 - › A continuación, coloca su miniatura de héroe en esa sala y resuelve sus efectos.

- Un jugador no puede elegir entrar en una sala que ya esté ocupada por otra miniatura de héroe, con excepción de la sala del tesoro.
- Si hay una puerta o un rastrillo en el pasadizo entre el héroe y la casilla en la que quiera entrar, primero debe superar las barreras antes de poder moverse.
 - » Si hay varias puertas o rastrillos en el pasadizo entre el héroe y la casilla en la que quiere entrar, debe superarlos todos **en orden** antes de poder moverse.
- Si un jugador está en las catacumbas, no se mueve de forma normal. En lugar de eso, roba una carta de Catacumbas en cada uno de sus turnos.

Temas relacionados: Catacumbas, Puerta, Rastrillo, Sala del tesoro

MUERTE

Un jugador puede morir de varias formas. Un jugador muere si:

- Tiene fichas de Herida con un valor total igual o mayor que su salud.
- Las instrucciones de una carta hacen que muera.
- El sol se pone mientras sigue dentro de la mazmorra.
- Si llega a un callejón sin salida.

Cuando 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, devuelve todas sus fichas a sus respectivas reservas y devuelve su hoja de Héroe a la caja del juego.
- Deja de jugar sus turnos y no puede ganar la partida.
- Sigue asumiendo el papel del jugador del monstruo de forma normal durante el combate de otros jugadores.

Temas relacionados: Callejón sin salida, Ficha y medidor de Sol, Heridas

MURO

Los muros aparecen en la mayoría de las piezas de Sala y bloquean el movimiento de los héroes. El grueso muro del perímetro del tablero de juego se llama el muro exterior. Cuando un pasadizo desemboca en un muro, el pasadizo está bloqueado y no puede ser atravesado.

Temas relacionados: Movimiento, Pasadizos

PASADIZOS

Un pasadizo es un pasillo que lleva de una sala a otra. Una pieza de Sala puede tener de 1 a 4 pasadizos.

Un pasadizo de una pieza de Sala puede estar bloqueado por el muro de una pieza de Sala adyacente o por el muro exterior. Un pasadizo bloqueado de esta forma no puede ser atravesado y no se considera conectado a la sala adyacente.

Algunos pasadizos tienen puertas o rastrillos que impiden, pero no bloquean necesariamente, el movimiento por ellos.

Un pasadizo **no** es lo mismo que un corredor. Un corredor es un tipo concreto de pieza de Sala.

Temas relacionados: Callejón sin salida, Puerta, Rastrillo

PENALIZACIÓN DE HUIDA

La penalización de huida de un monstruo es la cantidad de heridas que sufre un héroe cuando el héroe huya con éxito del combate con ese monstruo.

Temas relacionados: Huir del combate

PRUEBAS DE ATRIBUTOS

Los jugadores tienen cuatro atributos distintos en sus hojas de Héroe que pueden poner a prueba: Fuerza, Agilidad, Armadura y Suerte.



Fuerza



Agilidad



Armadura



Suerte

Para realizar una prueba de atributos:

- Lanza dos dados y suma sus resultados.
- Si la suma es igual o menor que el atributo que se está poniendo a prueba, la prueba tiene éxito.
- Si la suma es mayor que el atributo que se está poniendo a prueba, la prueba falla.

Cada vez que un jugador falla una prueba de atributos, coloca una ficha de Determinación en su hoja de Héroe.

Temas relacionados: Agilidad, Armadura, Ficha de Determinación, Fuerza, Suerte



PUERTA

Las puertas son barreras unidas a algunos pasadizos que pueden evitar que un jugador atraviese ese pasadizo. Si un jugador intenta atravesar un pasadizo que contenga una o más puertas, roba una carta de Puerta y sigue sus instrucciones, y sólo continuará por el pasadizo si la carta lo indica.

Temas relacionados: Movimiento, Pasadizos



Puerta

RASTRILLO

Los rastrillos son barreras unidas a algunos pasadizos que pueden evitar que un jugador atraviese ese pasadizo. Si un jugador intenta atravesar un pasadizo que contenga uno o más rastrillos, primero debe realizar una prueba de Fuerza. Si tiene éxito, continúa su movimiento de forma normal y sigue por el pasadizo. Si falla, su turno termina.

Temas relacionados: Movimiento, Pasadizos



Rastrillo

SALA

Una sala es cualquier casilla del tablero que no esté inexplorada. Las cuatro salas de la torre, la sala del tesoro y cualquier casilla que tenga una pieza de Sala se consideran salas. Todas las salas son casillas exploradas.

Temas relacionados: Casilla explorada, Sala de la torre, Sala del tesoro

SALA DE LA TORRE

Ver “Sala de la torre” en la página 11.

SALA DEL TESORO

Ver “Sala del tesoro” en la página 11.

SALIR DE LA MAZMORRA

Para tener la oportunidad de ganar la partida, un jugador debe salir de la mazmorra antes de que se ponga el sol.

Para salir de la mazmorra, un jugador debe:

- Tener al menos una carta **Botín**;
- Estar en una sala de la torre al **comienzo** de su fase de Acción.
- Anunciar que va a salir de la mazmorra y retirar su miniatura de héroe del tablero.

Después de que un jugador salga de la mazmorra:

- Deja de jugar sus turnos.
- No puede volver a entrar en la mazmorra.

Temas relacionados: Botín, Ficha y medidor de Sol, Ganar la partida, Sala de la torre

SALIR DE LAS CATACUMBAS

Algunas cartas de Catacumbas le dan al jugador la opción de salir de las catacumbas. Cuando un jugador roba una de estas cartas, debe decidir inmediatamente si salir o no de las catacumbas. Si elige no salir de las catacumbas, no podrá salir en un turno posterior a menos que la carta así lo indique o robe otra carta de Catacumbas que le dé la opción de salir.

Cuando un jugador sale de las catacumbas:

- Cuenta la cantidad de cartas de Catacumbas que tenga formando una fila junto a su hoja de Héroe (incluyendo la carta que acaba de robar y que le dio la opción de salir) 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 de Viaje 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.
- A continuación, coloca todas las cartas de Catacumbas **Botín** con el resto de sus cartas **Botín** y descarta sus demás cartas de Catacumbas
- Por último, vuelve a aparecer en la mazmorra sustituyendo su indicador de Viaje por su miniatura de héroe.
 - » Si vuelve a aparecer 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.
 - » Si vuelve a aparecer en una casilla inexplorada, roba inmediatamente una pieza de Sala y la coloca en esa casilla, orientándola como quiera. A continuación, resuelve los efectos de esa sala.



- » No coloques un indicador de Entrada a las catacumbas en la sala a la que salgas.

Temas relacionados: Catacumbas, Indicador de Viaje

SALUD

La salud es la cantidad de heridas que hace falta para matar a un héroe o un monstruo.

- El valor de salud de un héroe está impreso en la esquina superior derecha de su hoja de Héroe.
- El valor de salud de un monstruo está impreso en el lado derecho de su carta de Monstruo.
- Cuando un héroe o monstruo tiene fichas de Herida con un valor total igual o mayor que su salud, muere.

Temas relacionados: Curación, Heridas, Muerte

SUERTE

La Suerte es uno de los cuatro atributos de los héroes. Entre otras cosas, las pruebas de Suerte se usan en la sala del pozo sin fondo.

Temas relacionados: Pruebas de atributo

TURNOS DE JUEGO

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 deban tener lugar al comienzo de su turno.
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.

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

Temas relacionados: Catacumbas, Ficha y medidor de Sol, Jugador inicial

CRÉDITOS

Diseño del juego: Jakob Bonds, Gustav Bonds y Dan Glimne

Desarrollo del juego: John Goodenough con Jason Walden

Productor: Jason Walden

Redacción técnica: David Hansen y Michael Hurley

Revisión: Sean O'Leary

Traducción: Sergio Hernández

Edición: Darío Aguilar Pereira

Diseño del reglamento: Christopher Hosch y Michael Hurley

Ilustración de portada: Anna Christenson

Ilustraciones de las salas: Henning Ludvigsen

Ilustraciones de los héroes: Jacob Glaser

Ilustraciones interiores: Banu Andaru, Felicia Cano, Jesper Ejsing, Lou Frank, Jacob Glaser, John Goodenough, Rafal Hrynkiewicz, Henning Ludvigsen, Andrew Navaro, Ben Prenevost y Frank Walls

Diseño gráfico: Andrew Navaro, Evan Simonet y Wil Springer

Maquetación: Edge Studio

Coordinador artístico: Andrew Navaro

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Coordinador de producción: Eric Knight

Productor jefe del juego: Steven Kimball

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Dane Beltrami, J.R. Godwin, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, James Hata, Sally Karkula, Brett Klooster, Daniel Klooster, Rob Kouba, Jay Little, Chris Mayfield, Andrew Navaro, Jon New, Mark O'Connor, Eric Olsen, Troy Parker, Mark Pollard, Guy Reed, Matt Root, Brady Sadler, Wil Springer, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Peter J. VanDusartz IV, James Voelker, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov y Jamie Zephyr.

EDGE



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. *DungeonQuest* es una marca comercial de Alga AB, parte de BRIO Group. Fantasy Flight Supply es TM de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Conserve esta información para su referencia. Los componentes reales pueden ser distintos a los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

EFECTOS DE LAS SALAS

A continuación se incluye una lista detallada de todos los efectos de las salas.

Si la descripción de una sala dice “**Al entrar:**”, el efecto siguiente se aplica cada vez que un héroe entre en la sala, sin importar si el héroe entró voluntariamente en la sala o si se vio obligado a entrar en ella por el efecto de una carta o al salir de las catacumbas. Ten en cuenta que los efectos de algunas salas funcionan de forma ligeramente distinta según cómo entre un héroe a la sala. Estas diferencias se especifican en la descripción de la sala.

SALA DE LA MAZMORRA



Hay una gran variedad de salas de la mazmorra. A menudo incluyen una o más características de sala como entradas a las catacumbas, puertas y rastrillos.

Al entrar: Roba una carta de Mazmorra.

Al comenzar tu turno aquí: Si no hay ninguna ficha de Búsqueda en esta sala, puedes realizar una acción de búsqueda.



PUENTE

Al entrar desde un pasadizo: Elige **CRUZAR EL PUENTE** (ver a continuación) o terminar tu turno.

Al entrar desde las catacumbas: Elige en qué lado del puente estás. A continuación, elige cruzar el puente o terminar tu turno.

Al salir: Elige salir de la sala por el pasadizo por el que has entrado en ella o cruzar el puente.

Cruzar el puente: Realiza una prueba de Agilidad y suma 1 a tu tirada de dado por cada carta **Botín** que tengas. Puedes descartar cualquier cantidad de tus cartas **Botín** antes de realizar la prueba de Agilidad.

- **Éxito:** Sal de la sala por el pasadizo del otro lado del puente.
- **Fallo:** 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

Al entrar: Realiza una prueba de Suerte.

- **Éxito:** Termina tu turno.
- **Fallo:** Mueres.



DERRUMBE

Al entrar desde un pasadizo: Roba una carta de Mazmorra.

Al entrar desde las catacumbas: Elige en qué lado del derrumbe estás. A continuación, roba una carta de Mazmorra.

Al salir: Si eliges salir por cualquier pasadizo que esté al otro lado del derrumbe, realiza una prueba de Agilidad.

- **Éxito:** Sal de la sala de forma normal.
- **Fallo:** Termina tu turno.



SALA DE OSCURIDAD

Al entrar: Muévete de nuevo inmediatamente, ignorando puertas y rastrillos.

Al salir: Lanza un dado. Debes salir por el pasadizo indicado por el número que coincida con el resultado. Si el pasadizo por el que debes salir está bloqueado, vuelve a lanzar el dado.





ABISMO

El abismo del centro de esta sala no se puede cruzar.

Al entrar desde un pasadizo: Roba una carta de Mazmorra.

Al entrar desde las catacumbas: Elige en qué lado del abismo estás. A continuación, roba una carta de Mazmorra.

Al salir: Sólo puedes salir de la sala por un pasadizo que esté en el mismo lado del abismo que el lado por el que has entrado.



CORREDOR

Hay una gran variedad de corredores, pero todos funcionan de la misma forma.

Al entrar: Muévete de nuevo inmediatamente, ignorando puertas y rastrillos.

Al salir: No puedes salir de la sala por el pasadizo por el que has entrado a menos que todas las demás salas estén bloqueadas.



SALA ROTATORIA

Esta sala puede crear un callejón sin salida que deje atrapado a un héroe. Ver "Callejón sin salida" en la página 4.

Al entrar: Gira la sala 180 grados y termina tu turno.



TELA DE ARAÑA

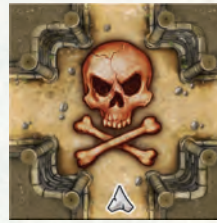
Al entrar desde un pasadizo: Muévete de nuevo inmediatamente, ignorando puertas y rastrillos. Si eliges salir por cualquier pasadizo que no sea por el que has entrado, debes **FORCEJAR CON LA TELA** (ver a continuación).

Al entrar desde las catacumbas: Elige en qué lado de la tela de araña estás. A continuación, muévete de nuevo inmediatamente, ignorando puertas y rastrillos. Si eliges salir por cualquier pasadizo que no sea por el que has entrado, debes forcejear con la tela.

Al comenzar tu turno aquí: Antes de que puedas moverte, debes forcejear con la tela.

Forcejear con la tela: Realiza una prueba de Fuerza.

- **Éxito:** Sal de la sala de forma normal.
- **Fallo:** Termina tu turno.



SALA CON TRAMPA

Al entrar: Roba una carta de Trampa.

SALA DE LA TORRE

Las cuatro salas de la torre son casillas exploradas.

Al entrar: Elige **una** de las siguientes acciones.

- Si tienes una o más cartas de **Botín**, puedes salir de la mazmorra.
- Muévete de nuevo inmediatamente a una sala adyacente o a una casilla inexplorada adyacente.
- Muévete directamente a cualquier otra sala de la torre que no esté ocupada por un héroe y continúa tu turno.



SALA DEL TESORO



En la sala del tesoro puede haber cualquier cantidad de héroes a la vez. Aunque la sala del tesoro ocupa dos casillas del tablero de juego, cuenta como una sola sala. La sala del tesoro es una casilla explorada.

Al entrar: Roba una carta de Dragón.

Al comenzar tu turno aquí: Elige una de las siguientes acciones.

- Roba una carta de Dragón.
- Sal de la sala por cualquier pasadizo que no esté bloqueado por un muro o por otro héroe.

DIAGRAMA DE RESULTADOS DE CARTAS DE COMBATE

Este diagrama explica qué jugador sufre daño en combate, el jugador del héroe o el jugador del monstruo, y cuánto daño sufre.



El número de los cuadros blancos indica cuántas heridas sufre el jugador del **héroe**.



El número de los cuadros grises indica cuántas heridas sufre el jugador del **monstruo**.



Los cuadros divididos por la mitad con un lado blanco y un lado gris indican la cantidad de heridas sufrida por **ambos** jugadores, el del héroe y el del monstruo.

		CARTA DEL JUGADOR DEL MONSTRUO				
		VIA A DISTANCIA	CUERPO A CUERPO	MÁGICO		
CARTA DEL JUGADOR DEL HÉROE	MÁGICO		1	1	1	1
	CUERPO A CUERPO		1	2	2	1
	VIA A DISTANCIA		1	1	2	1

REFERENCIA RÁPIDA

ATRIBUTOS



Fuerza



Agilidad



Armadura



Suerte

CARACTERÍSTICAS DE LA SALA



Indicador de Entrada a las catacumbas



Entradas a las catacumbas en piezas de Sala

ICONOS DE LAS SALAS



Icono de mazmorra



Icono de antorcha



Flecha de entrada



Rastrillo



Puerta