

 MASATO UESUGI Y ANTOINE BAUZA

 PAUL MAFAYON



REGLAS DE JUEGO

El sol brilla sobre el Bosque Profundo mientras haraganeas por allí, despreocupado del mundo, con tu arma al cinto y la cabeza llena de sueños aventureros. De pronto, te topas con la maltrecha puerta de una mazmorra que, a juzgar por su aspecto, ha debido de ser testigo de grandes batallas, señal inequívoca de codiciados tesoros en su interior.

¡Esta mazmorra es aquella que cantaban los bardos en tu aldea! Pero, a pesar de las muchas advertencias dejadas en la entrada por los aventureros que ya pasaron por allí, no eres el único que quiere entrar. ¿Tendrás el suficiente coraje para echar la puerta abajo, o dejarás que sean tus oponentes los que se las tengan que ver con los monstruos que haya dentro? ¡Que empiece la aventura!



DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

El juego *Bienvenido de nuevo a la mazmorra* se desarrolla a lo largo de varias rondas durante las cuales un héroe entra en la mazmorra con cierta combinación de equipo. En cada turno, puedes añadir monstruos a la mazmorra, quitarle equipo al héroe o puedes optar por dejar de participar en la ronda. El último jugador que quede en la puja deberá entrar en la mazmorra y enfrentarse a los monstruos que se hayan colocado allí durante la ronda, con el poco equipo que le haya quedado al aventurero.

Para ganar la partida, debes salir airoso de dos mazmorras, o ser el único jugador que quede después de que todos los demás hayan sido eliminados.



COMPONENTES DEL JUEGO

13 CARTAS DE MONSTRUO

Estas cartas representan a los monstruos que puedes añadir a la mazmorra para enfrentarte con ellos. Cada carta de monstruo muestra un número que indica su fuerza y el equipo necesario para derrotarlo.



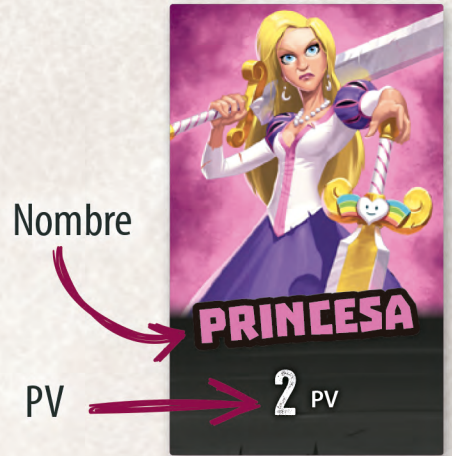
6 CARTAS DE MONSTRUOS ESPECIALES

Estas cartas representan a monstruos especiales que puedes añadir a la mazmorra para enfrentarte con ellos. Cada carta de monstruo muestra un efecto o un número que indica su fuerza.



4 TARJETAS DE AVENTURERO

Estas tarjetas representan a los aventureros que se internan en la mazmorra. Muestran un nombre y una cantidad de puntos de vida (PV).



24 TARJETAS DE EQUIPO

Estas tarjetas representan el equipo que lleva el aventurero que se interna en la mazmorra. Muestran un nombre y un efecto.



Determinadas cartas de equipo muestran este símbolo ⚡. Eso significa que el equipo debe descartarse una vez utilizado en la mazmorra.



Nombre

Efecto

UN MARCADOR DE VIDA Y UNA FICHA DE DRAGÓN

Este marcador te permite llevar la cuenta de tus puntos de vida mientras te enfrentas a los monstruos de la mazmorra. Para ello, desplaza la ficha de dragón a lo largo del marcador.



5 CARTAS DE ÉXITO

Estas cartas representan el éxito tras lograr salir con vida de la mazmorra. En cuanto recibes tu segunda carta de éxito, ganas la partida.



8 CARTAS DE AYUDA

Estas cartas de ayuda muestran un resumen de la fuerza y/o efecto de cada monstruo, la cantidad de monstruos de ese tipo que hay en el juego y el equipo necesario que puede derrotarlo. Se dividen en dos categorías: monstruos y monstruos especiales.

• CARTA DE AYUDA DE «MONSTRUOS»

Fuerza

1		5	
2		6	
3		7	
4		9	

Cantidad de monstruos (1 o 2)

Equipo que puede derrotarlo

• CARTA DE AYUDA DE «MONSTRUOS ESPECIALES»

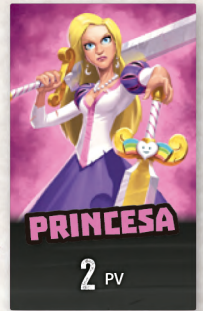
Fuerza o efecto

0			
		1/	
4/8		1/	

Cantidad de monstruos (1 o 2)

PREPARACIÓN

1 Escoge o elige al azar un aventurero y sitúalo en el centro de la mesa.



8 Ten a mano cinco cartas de éxito, que se usarán más tarde.

7 Dispón un espacio para la pila de mazmorra: ahí es donde se colocan las cartas de monstruo durante cada ronda.



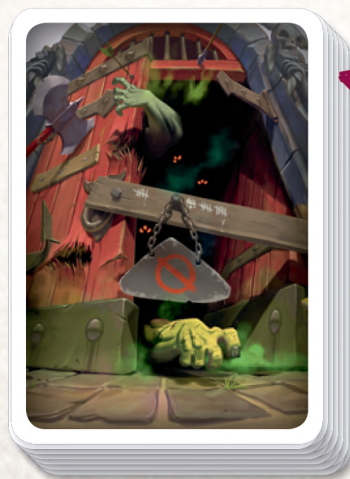
6 Reparte a cada jugador una carta de ayuda de «Monstruos» y otra de «Monstruos especiales», que deberá colocar delante de él con la cara blanca hacia arriba.

2 Forma una fila debajo del aventurero con las seis tarjetas de equipo correspondientes.



5 Coloca el marcador de vida debajo de las tarjetas de equipo y deja la ficha de dragón junto al marcador.

3 Baraja las cartas de monstruo especial y elige dos al azar. El resto de cartas de monstruo especial se devuelven a la caja, pues no se usarán durante la partida.



4 Baraja las cartas de monstruo con las dos cartas de monstruo especial y colócalas boca abajo formando un mazo cerca del aventurero.



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** o **pasar**.

- **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 deberás 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, debes elegir una de las tarjetas de equipo alineadas bajo el aventurero y colocarla encima del monstruo. Tanto el monstruo como la pieza 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.

Nota: si el mazo de monstruos está vacío, debes pasar tu turno.

• PASAR EL TURNO

Cuando pasas, ya no puedes seguir participando en esa ronda. Podrás volver a jugar en la siguiente ronda.

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

FASE DE MAZMORRA

En esta fase solo 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 del equipo que proporcione PV. Coloca la ficha de dragón en la casilla correspondiente del marcador de vida.



Seguidamente, empezando por el último monstruo colocado en la mazmorra, descubre, una por una, las cartas de la pila de mazmorra.

- Si descubres un monstruo que puede ser derrotado con alguna de las piezas de equipo en juego, descarta al monstruo sin perder ningún PV.

Nota: si el equipo utilizado para derrotar al monstruo muestra el símbolo ⚡, descártalo; no podrá utilizarse con los monstruos restantes.

- Si descubres un monstruo que no puede ser derrotado con ninguna de las piezas de equipo en juego, pierdes una cantidad de PV igual a la fuerza del monstruo. Desplaza la ficha de dragón en el marcador de vida tantas casillas como daño recibido.



Seguidamente, descartas al monstruo.

Nota: ciertos monstruos pueden hacer que obtengas PV. En tal caso, desplaza la ficha de dragón en el marcador de vida para indicar ese incremento.

- Si descubres un monstruo especial, aplica su efecto, desplaza la ficha de dragón en el marcador de vida si es necesario y, seguidamente, descarta al monstruo especial.

Nota: al final de estas reglas encontrarás una descripción de todos los monstruos especiales.



La fase de mazmorra finaliza cuando se cumple una de las dos condiciones siguientes:

- Derrotas a todos los monstruos de la mazmorra y la cantidad de PV indicados en el marcador de vida es superior a 0. **Coge una carta de éxito.** Si es tu segunda carta de éxito, ¡has ganado la partida!
- La ficha de dragón llega a la casilla «0» del marcador de vida y no dispones de equipo que pueda resucitarte. **Da la vuelta a tu carta de ayuda para que muestre la cara roja.** Si tu carta de ayuda ya mostraba la cara roja, quedas eliminado de la partida. Si todos los jugadores, menos uno, han sido eliminados, el jugador que queda gana la partida.

Descubre todos los monstruos que se descartaron. La ronda ha terminado. Si nadie ha ganado la partida, se inicia una nueva ronda.

NUEVA RONDA

Baraja todos los monstruos y coloca el mazo en la mesa, boca abajo. El jugador que acaba de recorrer la mazmorra elige el aventurero para la nueva ronda (nigromante, princesa, ninja o bardo). 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.



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.



ACLARACIONES SOBRE LAS TARJETAS DE EQUIPO



HUESOS DE REANIMACIÓN: los huesos de reanimación se pueden utilizar varias veces. Si obtienes PV (de la varita sangrienta y/o del pergamino de posesión), puedes volver a usar los huesos de reanimación cuando mueres. Si al morir solo tienes 1 PV, no puedes usar los huesos de reanimación.



BOMBA DE HUMO: no puedes descartar la bomba de humo. Si la bomba de humo es el único equipo que queda bajo el aventurero, no puedes usarla.



MANDOBLE: antes de entrar en la mazmorra, escoge a otro jugador, sin importar que esté eliminado.



CORONA DE LA FAMILIA: el daño se reduce en 2 puntos, pero la identidad del monstruo no cambia.

Ejemplo: un vampiro solo hace 2 puntos de daño, pero sigue siendo un vampiro.



CETRO REAL: el segundo monstruo de cada tipo es derrotado, incluso en el caso de que el primer monstruo del mismo tipo haya sido derrotado (basta con que estén en la mazmorra). Si en la mazmorra hay un tercer monstruo (o sea, un monstruo especial) del mismo tipo, también se ignora.



FLAUTA ENCANTADORA: derrota a los trasgos. Por cada trasgo que derrotes de este modo, el bardo reduce en 1 punto el daño causado por el siguiente monstruo. Como en el caso de la corona de la familia de la princesa, la identidad del monstruo no cambia.

Ejemplo: un vampiro sigue siendo un vampiro y un monstruo par de fuerza 4, aunque la flauta encantadora reduzca el daño causado.



ARPA ÉLFICA: mientras tengas menos de 5 PV, todos los monstruos de fuerza impar con los que te enfrentes solo causarán 1 punto de daño, y todos los de fuerza par solo causarán 2 puntos de daño. Este daño aún se puede reducir más con la flauta encantadora.



MONEDA DE LA SUERTE: puedes ignorar a un monstruo de fuerza par y conservar la moneda de la suerte. Si el siguiente monstruo que debas enfrentar también tiene fuerza par **y no es derrotado por otra pieza de equipo**, derrótalo y puedes seguir así hasta que te enfrentes con un monstruo de fuerza impar, momento en el que la moneda de la suerte se descarta.

Ejemplo: te enfrentas a un vampiro de fuerza 4 y optas por ignorarlo con la moneda de la suerte. Seguidamente, te enfrentas a un demonio de fuerza 7 y optas por usar tu espada bailarina para derrotarlo. Puedes seguir usando tu moneda: si el siguiente monstruo es de fuerza par, lo derrotas. Sin embargo, si el siguiente monstruo es de fuerza impar y no puedes derrotarlo con otra pieza de equipo, debes descartar la moneda de la suerte.



DESCRIPCIÓN DE LOS MONSTRUOS ESPECIALES



HADA: el hada tiene una fuerza igual a 0 y se considera un monstruo de fuerza par. No tiene efecto.



ALIADO: el aliado no tiene fuerza (por lo tanto no es ni de fuerza par ni impar), pero te permite ignorar al siguiente monstruo de la mazmorra.



MIMÉTICO: el mimético tiene una fuerza igual al número de tarjetas de equipo que te queden en el momento de hacerle frente en la mazmorra. Su fuerza puede variar entre 0, si no te queda equipo, y 6, si dispones de todas las tarjetas de equipo en el momento de hacerle frente.



CUBO GELATINOSO: el cubo gelatinoso no tiene fuerza (por lo tanto no es ni de fuerza par ni impar), pero te obliga a descartar una tarjeta de equipo a tu elección.

Si en el momento de hacerle frente no te queda equipo, ignóralo.

Si eliges descartar una pieza de equipo que proporciona PV, pierdes de inmediato la cantidad de PV indicada en esa pieza de equipo. Seguidamente, desplaza la ficha de dragón en el marcador de vida para anotar esta pérdida.



EL CONDE: si no tienes una carta de éxito, el Conde se convierte en un vampiro de fuerza 4. Sin embargo, si ya tienes una carta de éxito, pierde su identidad de vampiro y obtiene una fuerza de 8.



METAMORFO: el metamorfo adopta:

- **Una fuerza igual a su posición en la mazmorra:** si es el cuarto monstruo con el que te enfrentas, su fuerza será de 4; pero, si es el séptimo monstruo con el que te enfrentas, su fuerza será de 7. Y así sucesivamente.
- **La identidad del monstruo correspondiente:** si es el cuarto monstruo con el que te enfrentas, el metamorfo se convierte en un vampiro de fuerza 4.

Nota: si te enfrentas con un metamorfo después del noveno monstruo de la mazmorra, adoptará la fuerza de su posición en la mazmorra, pero no tendrá ninguna identidad.

Ejemplo: el metamorfo se te presenta en la posición en la mazmorra, por lo que no tendrá identidad.

presenta en la décima que tendrá una fuerza de 10 y

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.



LISTA DE MONSTRUOS



TRASGO
Fuerza 1



VAMPIRO
Fuerza 4



DEMONIO
Fuerza 7



ESQUELETO
Fuerza 2



GÓLEM
Fuerza 5



DRAGÓN
Fuerza 9



ORCO
Fuerza 3



LICHE
Fuerza 6



La temática de *Bienvenido de nuevo a la mazmorra* está relacionada con el juego *Bienvenido a la mazmorra*, de Masato Uesugi. *Bienvenido de nuevo a la mazmorra* puede jugarse de forma independiente, sin necesidad del juego *Bienvenido a la mazmorra*. Sin embargo, puedes jugarlos juntos, combinando los componentes de ambos juegos.

CRÉDITOS

AUTORES DEL JUEGO: Masato Uesugi y Antoine Bauza • **ILUSTRACIONES:** Paul Mafayon • **GESTIÓN DE PROYECTO:** Virginie Gilson • **GESTIÓN DE LA SERIE:** Ludovic Papais • **TRADUCCIÓN AL INGLÉS:** Danni Loe-Sterphone • **AGRADECIMIENTOS DE LOS AUTORES:** agradecimientos especiales para Yannick Depladet y los habituales de La Cafetière, por sus contribuciones y su ayuda probando el juego.

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN: **TRADUCCIÓN:** Ángel F. Bueno • **REVISIÓN:** Marc Figueras y Marià Pitarque • **ADAPTACIÓN GRÁFICA:** Ceci RC

© 2016 IELLO USA LLC. IELLO and its logo are trademarks of IELLO USA LLC.
Made in Shanghai, China by Whatz Games.



Atención: peligro de asfixia. No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas.

DEVIR

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



9 AVENUE DES ÉRABLES
LOT 341, 54180 Heillecourt
Lorraine, France
www.iellogames.com