

Guía de Inicio Rápido

Si estás impaciente por empezar y aprender sobre la marcha, sigue estas reglas:

- **Preparación de la partida:** Comienza siguiendo los pasos descritos en el apartado "Preparación de la partida" que encontrarás en la página 8. Lo más importante es asegurarte de que estás jugando con el número correcto de cartas de Héroe.
- **Jugar turnos:** Una vez que el juego está preparado y que todo el mundo ha construido una Habitación, ¡da comienzo el primer turno! Sigue las instrucciones del apartado "Secuencia de juego" de esta misma página.
- **Hechizos:** Para jugar una carta de Hechizo asegúrate de que te encuentras en la fase correcta consultando el símbolo de la maza (Construcción) y/o el símbolo del hacha (Aventura) que encontrarás en la carta. Puedes jugar cualquier número de Hechizos en cada uno de tus turnos.
- **Habitaciones:** Cuando construyas una Habitación, ten en cuenta que una Habitación avanzada sólo puede jugarse sobre una Habitación que contenga el mismo tipo de Tesoro. Una Habitación normal siempre puede jugarse sobre cualquier tipo de Habitación.
- **Héroes:** A la hora de atraer a los Héroes, cuenta el total de símbolos de Tesoro en cada una de las mazmorras. La mazmorra con más símbolos de Tesoro del mismo tipo que indica la carta de Héroe será la mazmorra que atraiga a ese Héroe.

El primer jugador en reunir 10 Almas gana, ¡pero si recibes 5 Heridas quedarás eliminado de la partida!

Secuencia de juego

Después de preparar la partida (consulta "Preparación de la partida" en la página 8), los jugadores juegan una serie de turnos. Cada turno consta de cinco fases.

Inicio del turno: Cada jugador revela un Héroe, y después roba una carta del mazo de cartas de Habitación.



Fase de Construcción: Cada jugador puede construir una Habitación. Los jugadores se turnan, por orden de Puntos de Experiencia (PX), colocando su Habitación boca abajo. Al final de la fase de Construcción se revelan las Habitaciones.

Fase de Señuelo: Los Héroes se mueven a la entrada de la mazmorra que contenga el mayor número de símbolos de Tesoro del mismo tipo que el indicado en su carta de Héroe (o permanecerán en la ciudad si hay empate entre mazmorras).



Fase de Aventura: Los Héroes exploran las mazmorras. Siguiendo el orden de PX, los jugadores juegan un turno como jugador activo, "procesando" a todos los Héroes que se encuentren en su mazmorra, recibiendo Almas y/o Heridas.

Final del turno: El turno finaliza y comienza un nuevo turno.

MONSTRUO FINAL™



LIBRO DE REGLAS

¡Bienvenido a la mazmorra!

Bienvenido a *Monstruo Final*, el juego de cartas que te brinda la oportunidad de convertirte en el villano definitivo: el monstruo final de un videojuego de plataformas de desplazamiento lateral que transcurre en una mazmorra. Si alguna vez has estado jugando durante horas a explorar los peligros pixelados de una mazmorra en 8 bits, *Monstruo Final* es para ti.

Estas reglas te explicarán todo lo necesario para disfrutar de innumerables horas de diversión construyendo mazmorras. Si eres nuevo en este tipo de juego de cartas, no te preocupes. Si sólo quieres echar el rato, *Monstruo Final* es un sencillo juego acerca de construir Habitaciones, atraer Héroes a la mazmorra y contar cuánto daño se necesita para destruirlos. Lee la Guía de Inicio Rápido y familiarízate con las cartas. Estarás matando aventureros en un pisapés.

Pero si eres un jugador de corte competitivo y quieres demostrar quién es el mejor, no deberías dejarte engañar por las sencillas mecánicas de *Monstruo Final*. Puede que en tus primeras partidas consideres que los Héroes son muy fáciles de destruir,

y que rara vez te verás en peligro de muerte debido a las Heridas. ¡Después de todo, alguien autoproclamado como el monstruo final puede defenderse solo de esos escuchimizados aventureros! Pero el núcleo de la estrategia en *Monstruo Final* reside en darse prisa para acumular el mayor número de Almas posible, y la verdadera amenaza son tus rivales. Cada turno es una oportunidad de “robar” Héroes a tus adversarios, y un jugador avisado puede matar indirectamente a un adversario codicioso, o realizar combinaciones que le proporcionen la victoria cuando se dirija a una derrota segura.

Ya seas un jugador ocasional o experimentado, esperamos que te diviertas con este juego. *Monstruo Final* fue diseñado y probado a lo largo de muchos años, fue financiado por un grupo de gente que creyó en el juego, y continúa teniendo el apoyo y la dirección de muchos jugadores en sus nuevos pasos. Gracias por formar parte de la comunidad de *Monstruo Final*, ¡pásalo bien derrotando a montones de Héroes!

Johnny y Chris O'Neal
Brotherwise Games, LLC



CÓMO jugar

Monstruo Final es un juego de cartas estratégico de construcción de mazmorras! Como Monstruo Final, tu meta es atraer a desventurados aventureros a tu mazmorra y consumir sus almas. ¡Pero ten cuidado! Tu mazmorra debe ser tan mortífera como tentadora, o esos lamentables Héroes podrían sobrevivir lo suficiente como para herirte. Y lo que es más importante aún, tienes competidores. Los aventureros son un bien muy preciado, y los demás Monstruos Finales estarán tratando de superar tu mazmorra añadiendo más tesoros y trampas mortíferas a las tuyas. ¿Serás lo suficientemente malote como para convertirte en el Monstruo Final definitivo?

Antes de comenzar

Para jugar a *Monstruo Final* necesitas de entre 2 a 4 jugadores, las cartas incluidas en este juego, y suficiente espacio como para poder desplegar estas cartas.

La primera vez que juegues procura tener a tu disposición unos 45 minutos libres. Una vez que te familiarices con las cartas, una partida durará normalmente unos 15-20 minutos.

CONTENIDO

- 8 cartas de Monstruos Finales
- 75 cartas de Habitaciones
- 31 cartas de Hechizos
- 25 cartas de Héroes
- 16 cartas de Héroes épicos
- 1 libro de reglas
- 1 guía de inicio rápido

Objetivo del juego

La meta de *Monstruo Final* es atraer a Héroes a tu mazmorra y matarlos. Los Héroes que mueran en tu mazmorra se giran boca abajo y cuentan como “Almas”. Los Héroes que sobrevivan te infligen “Heridas”.



Un jugador gana si termina un turno con **10 Almas**.



Un jugador pierde si termina un turno con **5 Heridas**.

Un turno no termina hasta que todos los jugadores han tenido la oportunidad de actuar. En caso de empate, consulta las reglas de desempate que encontrarás en la página 14.



El juego de un vistazo

¡El núcleo de *Monstruo Final* es la construcción de mazmorras! Tu carta de Monstruo Final (1) se sitúa a la derecha de una mazmorra de desplazamiento lateral. En cada uno de tus turnos podrás expandir y mejorar tu mazmorra con Habitaciones (2).

El valor de Tesoro de una Habitación determina el tipo de Héroe que atraerá, mientras que el valor de Daño determina la capacidad que tiene la Habitación para destruir Héroes (mermando su Salud).

2. Cada turno te permite expandir tu mazmorra construyendo una HABITACIÓN CON MONSTRUO o bien una HABITACIÓN CON TRAMPA.

1. Tu mazmorra se construye a partir de tu carta de MONSTRUO FINAL.



Cada Habitación tiene un valor de TESORO que atrae a los Héroes...

...Y un valor de DAÑO que mata a los Héroes.

Una HABITACIÓN AVANZADA puede mejorar una Habitación ya construida.

3. Los HÉROES se adentran en tu mazmorra cada turno. Los Héroes derrotados se ponen boca abajo y cuentan como Almas. Los Héroes que sobreviven infligen Heridas.



¡Debes ganar 10 Almas antes de recibir 5 Heridas!

Tu zona de puntuación (3) se sitúa a un lado de tu mazmorra: los Héroes boca abajo se suman a tus Almas (cristales de oro) y los Héroes boca arriba se añaden a tus Heridas (gotas de sangre). Sólo puedes tener un

máximo de cinco Habitaciones visibles en tu mazmorra en todo momento. ¡Aplica el efecto "Subir de nivel" a la carta de tu Monstruo Final la primera vez que llegues a construir las cinco Habitaciones de tu mazmorra!

Tipos de carta

Héroes

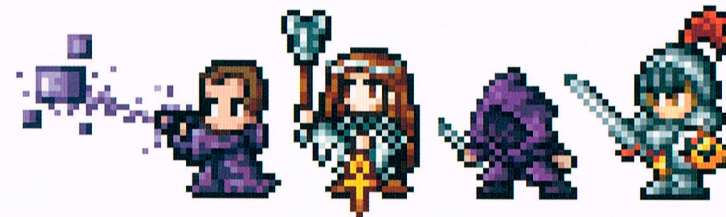
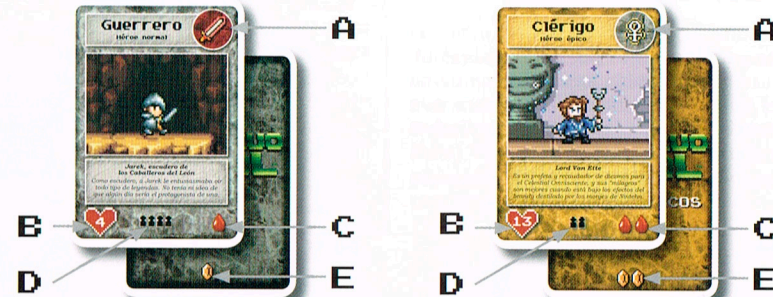
Los Héroes son el recurso más importante de *Monstruo Final*. Los Héroes aparecen cada turno en la ciudad, esperando comenzar una aventura.

- A. **Símbolo de Tesoro:** El tipo de Tesoro que más atrae al Héroe.
- B. **Salud:** La cantidad de Daño que el Héroe puede sufrir antes de morir.
- C. **Herida:** Si un Héroe normal sobrevive a tu mazmorra, permanece boca arriba y cuenta como una Herida.
- D. **Símbolo de jugador:** Indica si la carta puede utilizarse en partidas de dos, tres o cuatro jugadores.
- E. **Alma:** Cuando un Héroe normal muera en tu mazmorra, ponlo boca abajo para que cuente como un Alma.

Héroes épicos

Los Héroes épicos son el doble de peligrosos que los Héroes normales, ipero proporcionan el doble de recompensa! Los Héroes épicos entran en juego después de que todos los Héroes normales hayan sido atraídos a sus mazmorras.

- A. **Símbolo de Tesoro:** El tipo de Tesoro que más atrae al Héroe.
- B. **Salud:** La cantidad de Daño que el Héroe puede sufrir antes de morir.
- C. **Herida:** Si un Héroe épico sobrevive a tu mazmorra, permanece boca arriba y cuenta como dos Heridas.
- D. **Símbolo de jugador:** Indica si la carta puede utilizarse en partidas de dos, tres o cuatro jugadores.
- E. **Alma:** Cuando un Héroe épico muera en tu mazmorra, ponlo boca abajo para que cuente como dos Almas.



Habitaciones

Tu mazmorra está formada de Habitaciones, que atraen y dañan a los desventurados Héroes. Cada turno, puedes construir una nueva Habitación en tu mazmorra, hasta un máximo de cinco Habitaciones visibles. Las Habitaciones normales pueden construirse al final de tu mazmorra o sobre cualquier otra Habitación.

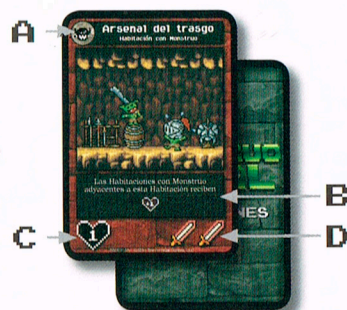
A. Símbolo de Habitación: Una Habitación normal se identifica por tener el símbolo de Habitación de color plateado. Este símbolo también muestra el subtipo de Habitación: Habitación con Monstruo o bien Habitación con Trampa.



B. Capacidad: Las reglas del texto que aparece en la carta están activas mientras la carta esté en juego.

C. Daño: Cada vez que un Héroe entre en una Habitación, recibe tanto Daño como se indique en esa carta de Habitación. Cuando el Daño recibido exceda su Salud, ese Héroe muere.

D. Tesoro: El símbolo de Tesoro indica el tipo de Héroes que puede atraer la Habitación. Cuando los jugadores comparan el número de símbolos de Tesoro que tienen, cada símbolo visible de Tesoro cuenta para ese total.



Habitaciones avanzadas

Las Habitaciones avanzadas son "mejoras" que sólo pueden construirse sobre Habitaciones ya existentes en la mazmorra con las que compartan, al menos, un mismo tipo de Tesoro. Tienen capacidades poderosas y su símbolo de Habitación es de color dorado.

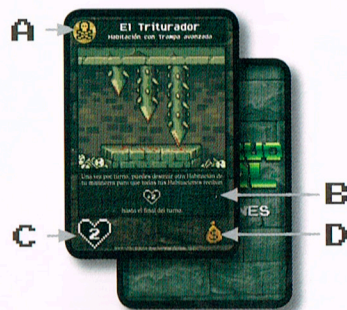
A. Símbolo de Habitación: Una Habitación avanzada se identifica por tener el símbolo de Habitación de color dorado.



B. Capacidad: El texto de reglas de la carta. Este texto muestra una capacidad que el jugador puede activar pagando el coste indicado.

C. Daño: Cada vez que un Héroe entre en una Habitación, recibe tanto Daño como se indique en esa carta de Habitación. Las Habitaciones avanzadas suelen tener valores de Daño mayores que los de las Habitaciones normales.

D. Tesoro: El símbolo de Tesoro indica el tipo de Héroes que puede atraer la Habitación. Una Habitación avanzada debe construirse sobre una Habitación normal o sobre otra Habitación avanzada, con la que comparta, al menos, un mismo tipo de Tesoro.



Hechizos

Los Hechizos son una representación del poder que tiene tu Monstruo Final para afectar lo que sucede en tu mazmorra... ¡y fuera de ella! Una vez iniciada la partida, sólo puedes robar nuevas cartas de Hechizo cuando una carta te indique específicamente que lo hagas.

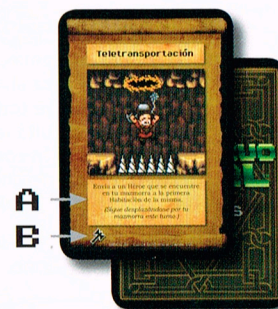
Puedes jugar cualquier número de cartas de Hechizo en cada uno de tus turnos, pero sólo puedes jugarlas durante la fase de Construcción o la fase de Aventura, según indique la carta.

Cuando juegues una carta de Hechizo, déjala en la pila de descartes.

A. Texto: El texto de reglas de la carta describe sus efectos.

B. Símbolo de fase: Este símbolo indica la fase en la que puede jugarse la carta. El símbolo de una maza equivale a la fase de Construcción y el símbolo de una hacha equivale a la fase de Aventura. Una carta con ambos símbolos se puede jugar en cualquiera de las dos fases.

Prioridad: Eres el jugador activo mientras estés jugando una carta de Habitación boca abajo durante la fase de Construcción, o mientras estés "procesando" Héroes en tu mazmorra. Si otro jugador juega un Hechizo mientras tú eres el jugador activo, podrás jugar cualquier número de Hechizos o capacidades, que se resolverán antes que los Hechizos y capacidades de tus adversarios.



Monstruos Finales

Tu carta de Monstruo Final representa al malvado villano que espera en lo más profundo de tu mazmorra... ¡tú! Aunque esta carta tiene un valor de Tesoro, no cuenta como una Habitación, no puede infligir Daño, no puede ser agotada ni ser destruida.

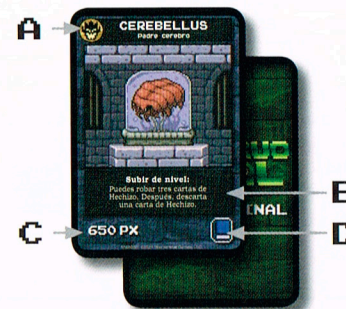
A. Símbolo de Monstruo Final: Este símbolo indica que esta carta es una carta de Monstruo Final.

B. Capacidad de Monstruo Final: Las cartas de Monstruo Final tienen una poderosa capacidad de "Subir de nivel", que se activa cuando tu mazmorra alcanza por primera vez una longitud de cinco Habitaciones.

C. PX: El valor en PX de un Monstruo Final determina quién juega en primer lugar. También se utiliza para desempatar en caso de dudas con respecto a la prioridad de varios efectos de juego.

D. Tesoro: El símbolo de Tesoro de una carta de Monstruo Final se añade al total de símbolos de Tesoro de ese tipo para tu jugador.

Tu capacidad de "Subir de nivel" se activa sólo una vez por partida, cuando tu mazmorra alcance su longitud máxima de cinco Habitaciones (sin contar la de tu Monstruo Final). Para señalar que ya has utilizado esta capacidad puedes utilizar una moneda o una ficha.



Preparación de la partida

Preparando los Mazos

Para jugar, necesitarás lo siguiente:

- 75 cartas de Habitación
- 30 cartas de Hechizo
- 8 cartas de Monstruo Final
- 21-41 Cartas de Héroe (ver más abajo)

El número de jugadores determina el número de cartas de Héroe que se deben utilizar en la partida:



Dos Jugadores: 13 Héroes normales, 8 Héroes épicos



Tres jugadores: 17 Héroes normales, 12 Héroes épicos



Cuatro Jugadores: 25 Héroes normales, 16 Héroes épicos

Si estás jugando una partida de dos jugadores, elimina todas las cartas con los símbolos de "Tres jugadores" y "Cuatro jugadores". Si estás jugando una partida de tres jugadores, basta con retirar las cartas de Héroe con el símbolo de "Cuatro jugadores". Luego baraja todas las cartas a conciencia.

Elegir Monstruo Final

Baraja todas las cartas de Monstruo Final y reparte una al azar a cada jugador. Los jugadores muestran sus cartas de Monstruo Final, y el jugador cuya carta tenga el valor más alto en PX juega en primer lugar. El jugador con el siguiente valor más alto en PX será el siguiente en jugar, y así sucesivamente. Este orden se aplica en todas las fases del juego, con los jugadores turnándose para jugar sus cartas y capacidades.

Preparar el área de juego

Todos los jugadores ponen sus cartas de Monstruo Final en la mesa. Las cartas de Habitación se colocarán a la izquierda de la carta de Monstruo Final, mientras que las Almas y las Heridas que se consigan durante la partida se colocarán a la derecha de la carta de Monstruo Final.

Coloca en la mesa el mazo de Héroes normales, el mazo de Héroes épicos, el mazo de Habitaciones y el mazo de Hechizos tal y como se muestra en la página 9 ("Ejemplo de preparación de la partida").

Mano inicial

Cada jugador roba 5 cartas de Habitación y 2 cartas de Hechizo; a continuación deberán descartar 2 cartas a su elección. Los jugadores eligen simultáneamente las cartas que desean descartar, manteniendo estas cartas boca abajo hasta que todos los jugadores hayan elegido sus descartes.

Construye tu primera Habitación

Antes de comenzar el primer turno, cada jugador puede construir una Habitación.

Para "construir" una carta de Habitación, déjala boca abajo sobre la mesa a la izquierda de tu carta de Monstruo Final. El jugador con más PX juega boca abajo su carta de Habitación en primer lugar, y después los demás jugadores, en orden de PX, juegan boca abajo sus cartas de Habitación. Una vez que todos hayan jugado sus cartas, revelan simultáneamente sus cartas de Habitación recién construidas. Resuelve cualquier efecto "cuando construyas esta Habitación" por orden de PX.

En este punto ya ha finalizado la Preparación de la partida, y comienza el primer turno.

Consejo avanzado:

Jugar cartas boca abajo

¿Por qué se juegan boca abajo las cartas de Habitación? Porque hasta que se revele, tu carta de Habitación contiene información oculta. Pongamos que hay un Guerrero en la ciudad, y un adversario y tú tenéis un símbolo de Tesoro de Guerrero cada uno. Hasta que no se muestren las cartas, no se sabrá quién va a romper el empate. Jugar cartas boca abajo significa que no es demasiado importante quién pone la carta de Habitación en primer lugar, pero que, por lo general, siempre habrá quien se sorprenda, o quien se frustre, cuando esas Habitaciones recién construidas vean la luz.



Ejemplo de preparación de la partida



Secuencia de juego

Inicio del turno

Durante la fase de Inicio del turno sigue estos pasos:

- **Los Héroes llegan a la ciudad:** Muestra una carta de Héroe por cada jugador que haya en la partida. Como regla general debes mostrar los Héroes normales antes que los Héroes épicos.
- **Cada jugador roba una carta:** Cada jugador roba una carta de Habitación.

Durante esta fase no se pueden usar cartas de Hechizo, ni cartas de Habitación, ni capacidades que se puedan activar.

Una vez que todos los jugadores hayan robado una carta, da comienzo la fase de Construcción.



Fase de Construcción

Durante la fase de Construcción, los jugadores se turnan poniendo una carta de Habitación boca abajo en su mazmorra. Cuando pongas una carta de Habitación boca abajo en tu mazmorra debes especificar dónde vas a construirla.

Una Habitación puede ponerse en dos sitios:

- **A la izquierda de la carta situada más a la izquierda de tu mazmorra.** Durante la Preparación de la partida, coloca tu primera Habitación a la izquierda de tu carta de Monstruo Final. Después, las nuevas Habitaciones que construyas se ponen a la izquierda de esa carta. Puedes construir un máximo de cinco Habitaciones visibles en tu mazmorra.
- **Sobre una carta de Habitación ya construida.** Las Habitaciones normales pueden construirse sobre cualquier otra Habitación. Una Habitación avanzada sólo

puede construirse sobre otra Habitación con la que comparta, al menos, un mismo tipo de Tesoro.

Puedes elegir no jugar una carta de Habitación, pero no podrás cambiar de opinión una vez dejes de ser el jugador activo (eres el "jugador activo" cuando es tu turno de poner una carta de Habitación).

Durante la fase de Construcción puedes jugar Hechizos que tengan el símbolo de Construcción (maza) y usar capacidades de carta. Los efectos de las cartas del jugador activo se resuelven siempre en primer lugar, y los efectos de las cartas de los demás jugadores se resuelven siguiendo el orden de PX.

Una vez que todos los jugadores han tenido la oportunidad de poner una Habitación, durante "el final de la fase de Construcción", los jugadores giran simultáneamente sus cartas de Habitación. Ahora, esas Habitaciones se consideran ahora "construidas". Cualquier capacidad de "Subir de nivel", y de "cuando construyas esta Habitación" se resuelve comenzando por el jugador con más PX, seguido de los demás jugadores por orden de PX.

Consejo avanzado: Construir sobre otras cartas

Presta atención a tus tipos de Tesoro cuando construyas Habitaciones, ya que limitarán las Habitaciones avanzadas que podrás jugar. Las Habitaciones con varios símbolos de Tesoro (las de borde dorado) suelen infligir poco Daño, pero a cambio proporcionan a tu mazmorra una gran versatilidad.

También deberías tener en cuenta que las Habitaciones normales siempre pueden construirse sobre cualquier otra Habitación, independientemente de su tipo de Tesoro!



¿Dónde podemos construir la Guardia del Dracoliche?



¡Aquí! Comparte el mismo tipo de Tesoro de Clérigo que en el Altar lúgubre.



¡Aquí! Comparte uno de los tipos de Tesoro de la Sala de tortura.



¡Aquí no! La Fábrica de golems no contiene ningún Tesoro de Clérigo.

Fase de Señuelo

Durante la fase de Señuelo, los jugadores tienen la oportunidad de atraer Héroes a sus mazmorras. Sigue estos pasos:

- **Compara los valores de Tesoros:** Cuenta, para cada mazmorra, el total de Tesoros que correspondan con el tipo de Tesoro del Héroe. Añade cualquier modificador que proporcionen las capacidades de Habitación o los Hechizos usados durante la fase de Construcción.
- **Atraer:** La mazmorra con el valor más alto del tipo de Tesoro correspondiente al Héroe en cuestión será la mazmorra que atraiga al Héroe. El Héroe se mueve a su entrada (deja la carta de Héroe a la izquierda de la carta de Habitación más a la izquierda de esa mazmorra).
- **Empates:** Si ningún jugador tiene el tipo de Tesoro de ese Héroe, o bien si empate entre dos o más jugadores, el Héroe permanece en la ciudad hasta el siguiente turno.

Durante esta fase no se pueden usar cartas de Hechizo ni cartas de Habitación.

Si se mueve más de un Héroe a la mazmorra de un jugador, los Héroes llegarán en el mismo orden en el que se robaron del mazo de Héroes. Una vez que todos los Héroes han tenido la oportunidad de ir a una mazmorra, da comienzo la fase de Aventura.

Consejo avanzado: Atasco de Héroes

Si ningún jugador tiene el valor de Tesoro más alto para un Héroe en concreto, ya sea porque ningún jugador tiene ese tipo de Tesoro en su mazmorra o bien porque hay jugadores empatados en ese tipo de Tesoro, el Héroe permanece en la ciudad. Durante el siguiente turno, como en cada turno, llegarán nuevos Héroes. Si no se rompe el empate, ¡se pueden llegar a amontonar muchos Héroes en la ciudad! Cuando se rompa el empate, todos los Héroes que no podían salir de la ciudad se dirigirán a la mazmorra "ganadora", lo que significa que habrá mucho en juego. ¡Manipular la fase de Señuelo para asegurar que los Héroes vayan allá donde quieras es la clave del éxito en *Monstruo Final*!



Ejemplo de una fase de Señuelo

Aquí podemos ver un ejemplo de una partida de dos jugadores, centrado en el mazo de Héroes normales y las mazmorras de los jugadores. Si quieres ver un esquema de una partida desplegada al completo, mira la página 9. Al comienzo de esta fase de Señuelo, hay tres Héroes en la ciudad.



La mazmorra del jugador 1 tiene:

- 1 Tesoro de tipo Clérigo
- 2 Tesoros de tipo Mago
- 0 Tesoros de tipo Guerrero
- 2 Tesoros de tipo Ladrón

La mazmorra del jugador 2 tiene:

- 3 Tesoros de tipo Clérigo
- 0 Tesoros de tipo Mago
- 1 Tesoro de tipo Guerrero
- 2 Tesoros de tipo Ladrón

La mazmorra del jugador 1 atrae al **Mago**, mientras que al **Clérigo** le atrae más la mazmorra del jugador 2. El **Ladrón**, en cambio, permanece en la ciudad. En el siguiente turno, llegarán dos nuevos Héroes a la ciudad.

Fase de Aventura

Durante la fase de Aventura, los Héroes “atacan” las mazmorras y los jugadores se turnan enfrentándose a ellos. Los jugadores con Héroes en la entrada de sus mazmorras se turnan como jugador activo, siguiendo estos pasos:

- **Los Héroes se adentran en la mazmorra:** Comenzando por el primer Héroe en llegar a la entrada de la mazmorra de un jugador, el Héroe comienza a desplazarse a través de la mazmorra.
- **Las Habitaciones van teniendo efecto:** A medida que el Héroe entra en cada Habitación, cualquier capacidad que tenga esa Habitación tiene efecto, y después la Habitación inflige su Daño.
- **Hechizos y capacidades:** En cada Habitación, después de que inflija Daño, los jugadores pueden jugar Hechizos que estén señalados con el símbolo de Aventura (hacha) o usar capacidades. Los efectos del jugador activo siempre se resuelven en primer lugar.
- **El Héroe muere:** Si el Héroe sale de una Habitación con tanto o más Daño que su Salud, muere. Mueve ese Héroe a tu zona de puntuación y ponlo boca abajo, añadiendo su valor de Alma a tu total.
- **El Héroe sobrevive:** Si no eres capaz de hacer el suficiente Daño a un Héroe (o de matarlo por otros medios), mueve a ese Héroe a tu zona de puntuación y déjalo boca arriba, añadiendo su valor de Heridas a tu total.

Todos los Héroes, tanto los que han sobrevivido como los que han muerto, se dejan en tu zona de puntuación. Una vez que se hayan “procesado” todos los Héroes, el siguiente jugador pasa a ser el jugador activo.

Consejo avanzado: Ordenando Héroes

Algunas veces, el orden de los Héroes puede ser importante. Los Héroes obedecen la siguiente regla: “el primero que entra es el primero en salir”. Para tener un registro de esto, pon cada nuevo Héroe que reveles a un lado del mazo. El más cercano al mazo siempre deberá ser el que ha estado en juego durante más tiempo. Cuando un Héroe se dirija a una mazmorra, acerca las cartas más recientes hacia el mazo ocupando el lugar que ha quedado vacante. Recuerda, ¡al comienzo de cada turno llegan nuevos Héroes!

Final del turno

Una vez que todos los jugadores han tenido la oportunidad de ser el jugador activo durante la fase de Aventura, el turno finaliza. Al final de cada turno, resuelve cualquier efecto de “hasta el final del turno”, y endereza las Habitaciones agotadas.

En el caso de que un Héroe haya recibido Daño durante la fase de Aventura pero haya vuelto a la ciudad o a la entrada de la mazmorra debido a la capacidad de una carta, el Daño que ese Héroe haya sufrido no se tiene en cuenta para los siguientes turnos.

Durante el final del turno no se pueden usar cartas de Hechizo ni capacidades que se puedan activar.



Consejo avanzado: Partidas de más de dos jugadores

En una partida con más de dos jugadores, cuando un jugador pierde, las cartas de ese jugador se dejan a un lado y quedan "eliminadas de la partida". Esas cartas no van a la pila de descartes, y ningún efecto puede interactuar con esas cartas hasta que la partida termine. El número de Héroes que llegan a la ciudad no cambia, ¡así que aumenta la tensión!

Final de la partida

La partida no finaliza hasta que termina por completo un turno y todos los jugadores que no hayan sido eliminados han tenido la oportunidad de resolver la fase de Aventura. Cuando todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de actuar, consulta las siguientes condiciones:

- Si un jugador termina el turno con 5 o más Heridas, ese jugador pierde la partida (independientemente del número de Almas que tenga).
- Si un jugador termina el turno con 10 Almas (y menos de 5 Heridas), ese jugador gana la partida.
- Si dos o más jugadores alcanzan las condiciones de victoria o de derrota descritas, cada jugador resta su total de Heridas de su total de Almas. El jugador con el resultado de Almas más alto gana.
- Si el empate persiste, gana el jugador con el valor en PX más bajo.

Es hora de barajar de nuevo cada mazo, repartir las cartas de Monstruo Final, ¡y echar otra partida!

Preguntas frecuentes y reglas avanzadas

¿Es necesario que una Habitación con Monstruo avanzada se construya sobre una Habitación con Monstruo que se encuentre en la mesa? ¿Y una Habitación con Trampa avanzada sobre una Habitación con Trampa?

No. Cuando se juega una Habitación avanzada, todo lo que importa es el tipo de Tesoro. Asegúrate de que al menos hay un símbolo de la Habitación que se encuentra en la mesa que coincida con el símbolo de la Habitación avanzada. El color del borde de la carta es también un recordatorio de esto: cada tipo de Habitación tiene su propio color, y las Habitaciones con más de un símbolo de Tesoro tienen bordes dorados.

¿Qué sucede si te quedas sin cartas en un mazo?

Si se agota el mazo de Hechizos o el mazo de Habitaciones, separa inmediatamente las cartas de Habitación y de Hechizo que se encuentren en la pila de descartes, baraja esas cartas, y crea nuevos mazos para continuar jugando. Ningún efecto puede interrumpir este proceso. Si el mazo de Héroe se agota, la partida termina. Aplica las reglas de desempate descritas en "Final de la partida" (más arriba).

Cuando un efecto te permite intercambiar la posición de las Habitaciones de una mazmorra, ¿qué se hace con las Habitaciones construidas sobre otras Habitaciones?

Puedes volver a ordenar las pilas de Habitaciones, pero no puedes cambiar el orden de las Habitaciones que pertenecen a cada una de esas pilas. Las Habitaciones visibles no cambian.

¿Hay alguna regla de "mulligan"?

Sí. Si en tu mano inicial robas cuatro Habitaciones avanzadas o bien cuatro Habitaciones de un mismo tipo de Tesoro, puedes devolver las cartas a sus respectivos mazos, barajarlos de nuevo, y robar una nueva mano inicial.

¿Cuál es el método exacto para descartar una carta al azar?

Acerca tu mano de cartas, sin mostrarlas, a tu adversario, y permite que elija la carta que va a ser descartada.

¿Puedes mirar las cartas boca abajo de un adversario?

Siempre puedes mirar las cartas que estén boca abajo en la zona de puntuación de un adversario, pero no puedes mirar las cartas de Habitación boca abajo de un adversario.

¿Cuándo están activas las capacidades de una Habitación?

Las capacidades de una Habitación están activas únicamente cuando la Habitación está visible y en juego. Cuando construyes una Habitación, cualquier capacidad de las Habitaciones que se encuentren debajo dejan de tener efecto. Por ejemplo, no puedes robar una carta cuando construyas una Habitación con Monstruo sobre La casa de fieras.

Variantes de juego

Yo te elijo: Durante la Preparación de la partida, reparte a cada jugador 2 cartas de Monstruo Final. Los jugadores eligen una de esas cartas y retiran la otra de la partida.

Maquinaciones: Al final de un turno, si un jugador no ha ganado un Alma en ese turno, puede robar una carta del mazo de Habitaciones o del mazo de Hechizos.

Modo difícil: Retira todos los Héroes normales con un valor de Salud de 4. Esto dificulta evitar una Herida durante los primeros turnos, y hace que los Héroes épicos aparezcan un turno antes de lo habitual.



Créditos

Monstruo Final está dedicado a John y Sandra O'Neal.

Diseñador del juego: Johnny O'Neal

Codiseñador: Chris O'Neal

Traductor: Moisés Busanya

Localización y diseño adicional: Edge Entertainment

Pruebas de juego: Dave Baker, David Chang, Zach Evans, Will Oberkrom, Keith Baker

Artistas del píxel: Katrina Guillermo, Francisco Coda, Kyle Merritt, Beau Buckley, David Nyari, Alexander Olsen, Andres Sanabria

Agradecimientos especiales para: Beverly O'Neal, Victoria O'Neal, Quixotic Transmedia, Tremane Barclay, Ara Barclay, Brian Coppola, Ethan Rex, Brandon Haines, William Shepherd

EDGE



Más información en
EDGEENT.COM

© 2019 Brotherwise Games, LLC. Todos los derechos reservados. Boss Monster y el logo de Boss Monster son marcas registradas 2012 de Brotherwise Games, LLC. Edición en español de Edge Entertainment. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Polonia. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

Glosario

Activar (capacidad): Una capacidad que se puede activar es cualquier efecto que requiera que el jugador declare su uso o que pague un coste para su uso. Por ejemplo, las capacidades de “destruye esta Habitación” son capacidades que se pueden activar. Estas capacidades pueden ser usadas siempre que puedas jugar un Hechizo. Las capacidades que ya se estén ejecutando y las capacidades “cuando construyas esta Habitación” no se consideran capacidades que se puedan activar.

Agotar: Una Habitación “agotada” se gira de lado hasta el final del turno. Esto no revela ninguna Habitación que se encuentre debajo de la Habitación agotada. Ignora cualquier Daño, Tesoro, o capacidades asociadas con una Habitación cuya carta esté girada (agotada). Los efectos que se activan por el número de Habitaciones disponibles en tu mazmorra no tienen en cuenta las Habitaciones agotadas. No se pueden construir Habitaciones sobre Habitaciones agotadas, y una Habitación agotada no puede destruirse. Trata una Habitación agotada como si fuese una casilla en blanco en blanco, de modo que las cartas que se encuentren a ambos lados de la carta agotada no se consideran adyacentes entre sí. Al final del turno, endereza las Habitaciones agotadas.

Boca abajo: Las cartas se juegan boca abajo para ocultar su contenido. Las Habitaciones se juegan boca abajo durante la fase de Construcción antes de ser reveladas al final de la fase de Construcción. No se pueden construir Habitaciones adicionales sobre cartas que se encuentren boca abajo. Las cartas boca abajo no pueden ser destruidas.

Buscar: Siempre que el efecto de una carta permita a un jugador buscar en el mazo de Hechizos o en el mazo de Habitaciones, ese jugador deberá barajar después el mazo afectado.

Cancelar: Cualquier Hechizo o capacidad que permite “cancelar” un Hechizo, también permite interrumpir un Hechizo ya declarado para su uso, incluso si no eres el jugador activo. Un Hechizo cancelado se pierde sin efecto y debe dejarse en la pila de descartes. Un Hechizo también puede ser cancelado si su objetivo es destruido (o si deja de ser un objetivo válido por cualquier razón) por un efecto que tenga una prioridad mayor. Una vez que el objetivo de un Hechizo ha sido declarado, ese objetivo no puede ser cambiado.

Construir: Las capacidades que indican “cuando construyas esta Habitación”, se activan sólo cuando una Habitación es construida, no cuando se muestra por otros motivos como, por ejemplo, cuando una Habitación que se encuentre encima sea destruida. Puedes construir una Habitación por turno, no puedes volver a ordenar las Habitaciones de tu mazmorra cuando construyas a no ser que el efecto de una carta diga lo contrario, no puedes construir sobre Habitaciones que se encuentren boca abajo, y sólo puedes construir un máximo de cinco Habitaciones visibles en tu mazmorra.



Curar: Si un efecto te permite “curar” una Herida, puedes darle la vuelta a una carta de Héroe de tu zona de puntuación. En lugar de contar su valor de Herida, ahora debes contar su valor de Alma. Si tienes un Héroe épico en tu zona de puntuación, puedes utilizar un efecto “curar” para cambiar las dos Heridas por dos Almas.

Daño: Las Habitaciones infligen Daño. Este Daño se indica en la esquina inferior izquierda de cada Habitación con un número sobre un corazón vacío.

Descartar: Una carta se considera “descartada” si un jugador debe dejar de tenerla en su mano y ponerla en la pila de descartes. Si no se indica lo contrario, un efecto que fuerce a un jugador a descartar una de sus cartas permite a ese jugador elegir la carta a descartar. Cuando una carta dice “descarta una carta al azar”, un adversario debe elegir al azar la carta a descartar.

Destruir: Una Habitación que haya sido “destruida” se deja en la pila de descartes. Si hay una Habitación debajo de la Habitación destruida, se revela, pero no se destruye ni se considera construida. Si al destruir una Habitación se deja un “hueco” en la mazmorra, todas las cartas se desplazan hacia la derecha, en dirección a tu Monstruo Final, para tapar cualquier hueco que quede. Sólo puedes destruir una Habitación si no está agotada, y si una carta te lo permite.



Entrada: La “entrada” de tu mazmorra es el área que se encuentra a la izquierda de la Habitación situada en el extremo izquierdo de tu mazmorra. Si construyes más Habitaciones, los Héroes que se encuentren en la entrada de tu mazmorra se mueven hacia la izquierda. Al inicio de la fase de Aventura, los Héroes entran en las mazmorras en el mismo orden en el que han llegado.

Héroe: Siempre que una carta se refiera a un “Héroe normal”, hace referencia a un Héroe que no sea épico, esto es, un Héroe con una carta de bordes plateados. Cuando una carta se refiera a un “Héroe épico”, hace referencia única y exclusivamente a un Héroe épico, esto es, un Héroe con una carta de bordes dorados. Si una carta no especifica el tipo de Héroe, normal o épico, se refiere a ambos.

Jugador activo: Ver “Prioridad” en la página 7.

Mano: Las cartas en tu mano permanecen ocultas a los demás jugadores a no ser que el efecto de una carta indique lo contrario. No hay un número mínimo o máximo de cartas que puedas tener en tu mano.

Monstruo: Una Habitación con Monstruo tiene el símbolo plateado o dorado del Monstruo en la esquina superior izquierda de su carta. Esto activa ciertos efectos de carta que se refieren específicamente a “Habitaciones con Monstruo”.

Muerte: Los Héroes pueden morir por Daño, Hechizos, o efectos de Habitaciones. Cualquier Héroe que no sobreviva a una mazmorra se considera “muerto” y se deja, boca abajo, en la zona de puntuación del dueño de la mazmorra. La Habitación en la que el Héroe ha sufrido el suficiente Daño como para morir es la Habitación en la que el Héroe ha “muerto”.

Normal: Un “Héroe normal” es un Héroe que no es épico, y una “Habitación normal” es una Habitación que no es avanzada. Cuando el texto de la capacidad de una carta hace referencia a un “Héroe”, afecta tanto a Héroes normales como a Héroes épicos, a no ser que especifique a uno u otro. De manera similar, “Habitación” hace referencia tanto a Habitaciones normales como a Habitaciones avanzadas, a no ser que se especifique lo contrario.

PX: El valor en PX (Puntos de Experiencia) de una carta de Monstruo Final determina el jugador que jugará en primer lugar la partida y quién irá primero en cada una de las fases de la partida. En cualquier situación en la que la prioridad no quede clara, la prioridad la tendrá primero el

jugador activo, y después el jugador cuyo Monstruo Final tenga el mayor valor en PX.

Salud: La Salud de un Héroe es su capacidad de soportar Daño. Tan pronto como su Salud es reducida a cero, el Héroe muere (ver “Muerte” más atrás).

Subir de nivel: Cuando tu mazmorra alcanza por primera vez una longitud de cinco Habitaciones (sin contar la carta de Monstruo Final), tu carta de Monstruo Final activa su capacidad de “Subir de nivel”. La capacidad tiene efecto durante el final de la fase de Construcción, en el momento en el que revelas tu quinta Habitación, seguido por cualquier otro efecto de “cuando construyas esta Habitación” que tenga esa Habitación. Tu capacidad de “Subir de nivel” se activa sólo una vez, y no se vuelve a activar de nuevo si vuelves a construir otra vez una quinta Habitación.

Trampa: Una Habitación con Trampa tiene el símbolo plateado o dorado de la Trampa en la esquina superior izquierda de su carta. Esto activa ciertos efectos de carta que se refieren específicamente a “Habitaciones con Trampa”.

