



REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN

Durante cada ronda de **Bienvenido al Dungeon**, los jugadores compiten para determinar quién entrará al Dungeon con un Aventurero y una cierta combinación de Ítems. En tu turno, podés añadir Monstruos al Dungeon, quitarle Ítems al Aventurero o retirarte de la competencia. El último jugador que quede será quien deba entrar al Dungeon con el Aventurero y los Ítems que hayan quedado, y enfrentarse con todos los Monstruos que hayan sido colocados allí.



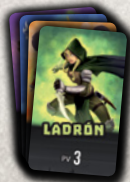
OBJETIVO

Si lográs completar 2 Dungeons con éxito, ganás; pero cuidado, si fracasás en 2 Dungeons quedás eliminado de la partida. O sea que también podés ganar si sos el único jugador que no haya sido eliminado.

COMPONENTES

Esta caja contiene todos los componentes que se necesitan para poder jugar:

- 13 cartas de Monstruo
- 4 ayudamemorias
- 4 fichas de Aventurero
- 24 fichas de Ítem
- 8 cartas de Éxito
- Reglamento





CARTA DE MONSTRUO

- 1 Fuerza del Monstruo
- 2 Ítems que pueden derrotarlo



AVENTURERO

- 1 Nombre
- 2 Puntos de Vida (PV)



FICHA DE ÍTEM

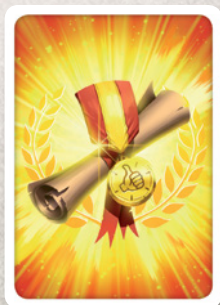
- 1 Nombre
- 2 Efecto



AYUDAMEMORIA

Cara blanca / Cara roja (1 fallo)

CARTA DE ÉXITO



PREPARACIÓN

1. Elegí o seleccioná al azar un Aventurero (todos los jugadores comparten el mismo Aventurero en cada ronda) y colocalo en el centro de la mesa. Para la primera partida recomendamos elegir al Guerrero.
2. Colocá en una fila, debajo del Aventurero, las 6 fichas de Ítem de su color. Por ejemplo, si utilizás el Guerrero, tenés que usar la Armadura de Placas, el Escudo de Caballero, la Espada Vorpalina, la Lanza Matadragones, el Santo Grial y la Antorcha.

Ejemplo de preparación para 2 jugadores:

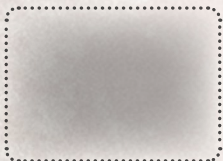


- 1 Jugador 1
- 2 Mazo de Monstruos
- 3 Aventurero
- 4 Ítems del Aventurero

3. Mezclá todas las cartas de Monstruo y colocalas boca abajo, formando un mazo.
4. Repartile a cada jugador un ayudamemoria, que deberá colocar delante suyo con la cara blanca hacia arriba.
5. Establecé el espacio para el Dungeon, donde se colocarán las cartas de Monstruo en cada ronda formando un pila.
6. Separá 5 cartas de Éxito, que se van a usar más tarde, y guardá las 3 restantes en la caja.

Seleccioná al jugador inicial al azar.

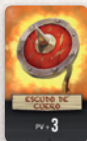
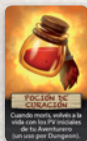
5



6



7



- 5 El Dungeon
- 6 Cartas de Éxito
- 7 Jugador 2

CÓMO JUGAR

El juego se desarrolla a lo largo de varias rondas, en las que los jugadores compiten para determinar quién entrará al Dungeon con el Aventurero. Dicho jugador intentará completar el Dungeon con éxito, para lo cual tendrá que eliminar a todos los Monstruos que encuentre. Si lo logra, obtendrá una carta de Éxito y en caso contrario, un fracaso.

DESARROLLO DE UNA RONDA

Cada ronda consta de **dos fases**:

- La fase de puja
- La fase de Dungeon

FASE DE PUJA

Esta fase transcurre en sentido horario. En tu turno, tenés que elegir una de las siguientes opciones:

- **Robar una carta del mazo de Monstruos.**
- **Pasar el turno y dejar de participar en esta ronda.** No podés volver a jugar hasta la siguiente ronda.

***Nota :** si el mazo de Monstruos está vacío, estás obligado a pasar cuando llegue tu turno.*

ROBAR UNA CARTA

Si elegís **robar una carta**, tomá la que esté arriba en el mazo de Monstruos y mirala sin dejar que



la vean los demás jugadores. Luego tenés que elegir una de las siguientes opciones:

1. **Colocar al Monstruo en el Dungeon:** colocá la carta de Monstruo boca abajo en el Dungeon formando una pila. El Dungeon contiene a todos los Monstruos con los que tendrá que enfrentarse el jugador que entre en él.

Nota: podés contar cuántas cartas de Monstruo hay en el Dungeon todas las veces que quieras, pero no podés mirarlas.

2. **Colocar el Monstruo boca abajo, delante tuyo:** en este caso, tenés que descartar uno de los Ítems del Aventurero. Elegí una de las fichas de Ítem del Aventurero y colocala encima del Monstruo. Tanto el Monstruo como la ficha de Ítem se consideran descartados para el resto de la ronda.

Nota: si robás una carta de Monstruo y al Aventurero no le quedan Ítems, estás obligado a colocar al Monstruo en el Dungeon.

Una vez que hacés tu elección, termina tu turno y le toca al siguiente jugador.

FIN DE LA FASE DE PUJA

La fase de Puja finaliza **cuando todos los jugadores, menos uno, hayan pasado**. El jugador que quede será quien deba entrar al Dungeon con el Aventurero y los Ítems que hayan quedado, pasando así a la fase de Dungeon.

FASE DE DUNGEON

En esta fase participa únicamente el jugador que no haya pasado durante la fase de Puja. Primero, debe calcular sus Puntos de Vida (PV): para ello suma los PV indicados en la ficha de Aventurero y los de todas las fichas de Ítem que hayan quedado. Luego da vuelta la primera carta del Dungeon.

- Si tiene algún Ítem que pueda eliminar al Monstruo, descarta al Monstruo sin perder ningún PV.
- De lo contrario, pierde tantos PV como indique la fuerza del Monstruo; luego descarta el Monstruo, que se considera eliminado. El proceso se repite hasta que no queden Monstruos en el Dungeon.
- Si consigue finalizar el Dungeon **sin perder todos sus Puntos de Vida**, ¡habrá completado un Dungeon! En ese caso, tomará una carta de Éxito. Si es su segunda, ¡ganó la partida!
- Si en algún momento **se queda sin Puntos de Vida**, habrá fracasado. En ese caso, deberá dar vuelta su ayudamemoria para que muestre el lado rojo; si ya estaba del lado rojo, queda eliminado de la partida. Si solo queda un jugador que no ha sido eliminado, será el ganador de la partida.

Por último, se dan vuelta todos los Monstruos que se descartaron en la fase de Puja.

Así finaliza la fase de Dungeon y con ella la ronda. Si ningún jugador consiguió su segunda carta de Éxito, se inicia una nueva ronda.

NUEVA RONDA

Se mezclan todos los Monstruos y se colocan sobre la mesa, boca abajo. El jugador que haya entrado al Dungeon elige cuál será el siguiente Aventurero (Guerrero, Bárbaro, Mago o Ladrón).



Colocá al Aventurero y las fichas de Ítem que correspondan en el centro de la mesa.

Luego se inicia una nueva ronda. **Empieza el jugador que acaba de entrar al Dungeon.** Si ese jugador quedó eliminado de la partida, empieza el que esté a su izquierda.

FINAL DE LA PARTIDA

Hay dos formas de ganar la partida:

- Consiguiendo 2 cartas de Éxito.
- Si todos los demás jugadores fueron eliminados de la partida.

LISTA DE MONSTRUOS



GOBLIN

Fuerza 1



GÓLEM

Fuerza 5



ESQUELETO

Fuerza 2



ESPECTRO

Fuerza 6



ORCO

Fuerza 3



DEMONIO

Fuerza 7



VAMPIRO

Fuerza 4



DRAGÓN

Fuerza 9

ACLARACIONES SOBRE LOS ÍTEMS



ANILLO DE PODER: por ejemplo, si en el Dungeon das vuelta un Goblin y un Esqueleto, los derrotás y sumás a tus PV la suma de sus fuerzas (1+2).



ESPADA VORPALINA / DAGA VORPALINA: elegí un Monstruo **antes** de dar vuelta la primera carta del Dungeon. La Espada / Daga vorpalina derrota automáticamente a ese Monstruo. Por ejemplo, si elegís al Esqueleto y en el Dungeon te encontrás con dos Esqueletos, derrotás a ambos.



HACHA VORPALINA: luego de dar vuelta una carta de Monstruo en el Dungeon, podés elegir que el Hacha Vorpalina derrote a ese Monstruo (y a todos los de su tipo que queden en el Dungeon).



OMNIPOTENCIA: cuando hayas finalizado el Dungeon, comprobá si todos los Monstruos son diferentes. De ser así, ganás la ronda, aunque hayas fracasado.



PACTO DEMONÍACO: si el último Monstruo del Dungeon es un Demonio, lo derrotás y la segunda parte del pacto es irrelevante.



POLIMORFISMO: si el mazo de Monstruos está vacío, no podés usarla.



POCIÓN DE CURACIÓN: luego de dar vuelta una carta de Monstruo, si quedás con 0 PV o menos, podés usar la Poción de curación para que tus PV vuelvan a ser los indicados en la tarjeta de Aventurero (4 para el Bárbaro, 3 para el Ladrón, etc.). Esto te permite seguir recorriendo el Dungeon.



VARIANTE

El autor sugiere la siguiente variante: durante el primer turno de la fase de Puja, es obligatorio añadir al Dungeon la carta que robás.



DUNGEON OF MANDOM

Dungeon of Mandom es el título original de la edición japonesa de **Bienvenido al Dungeon**. Esta nueva edición incluye, además del Guerrero, tres nuevos Aventureros.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Masato Uesugi

ILUSTRACIONES: Paul Mafayon

TRADUCCIÓN AL INGLÉS: Nathan Morse

PRODUCCIÓN EDITORIAL: Ludovic Papaïs & Olivier Trocklé

PUBLICACIÓN, ADAPTACIÓN Y CORRECCIÓN DE PRUEBAS: IELLO

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

PRODUCCIÓN EDITORIAL: Michel Fischman y Emmanuel Rabell

TRADUCCIÓN: Andrés Figueroa

REVISIÓN: Mónica Piacentini

ADAPTACIÓN GRÁFICA: Santiago Juárez



Editado por:
BUREAU DE JUEGOS S.R.L.
J.L. Borges 2342 6C.
(1425) CABA, Argentina
www.bureaudejuegos.com



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

