

DUNGEON\*

PEN

~~PEN & ESCAPE~~

~~PEN & JAIL~~

~~DUNGEON FLOOD~~

~~DUNGEON PATH~~



PAUL SANS

VIANNEY CARVALHO

ALEXANDRE WEISS

Yeast  
Games

Supervivencia, Confrontación,  
Mazmorra.

2 jugadores, 20 min, Complejidad: 1/5.

Un juego de Paul Sans.

Ilustrado por Vianney Carvalho.

Versión española por Gabriela Escarcia.

### **Nota del Autor:**

Agradezco a los anónimos, monstruos errantes maltratados, jefes demasiado poderosos y mazmorras húmedas, sin los cuales nuestras almas habrían caído en profundos calabozos. También gracias a Yeast Games, sin los cuales nada habría visto la luz.

### **PREPARACIÓN**

Coloca una carta de Mazmorra entre tú y tu oponente, luego toma un lápiz de color.

Cada jugador anote que tiene 15 puntos de vida en la parte inferior de su lado de la hoja de mazmorra.

Barajen y coloquen las cartas de eventos y de trastos junto a la mazmorra.

El mas joven sera el primer jugador.

### **MODOS DE JUEGO**

Para una partida de principiantes: cuando tomes el tesoro de tu oponente, gana inmediatamente +5 PV.

Para una partida más divertida: cada jugador roba y coloca un «Muro Repentino» (siguiendo las reglas normales de colocación) antes de que comience la partida.

### **VICTORIA Y DERROTA**

El primer jugador que recupere el tesoro de su oponente y lo lleve de vuelta a su celda gana la partida.

Otra forma de ganar es si tu oponente muere, ya sea por tu acción, la mazmorra o por su propia acción.

Nota: Si, por alguna razón, ambos personajes mueren al mismo tiempo, es una doble derrota.

### **CONCEPTOS CLAVE**

#### Golpe con el Lápiz:

*Un buen golpe con el lápiz no se consigue a la primera, ni cada vez, y eso es lo que lo hace divertido.*

El «golpe con el lápiz» es una acción central del juego, que consiste en mover a tu personaje en el mapa de la mazmorra (que puedes girar como quieras). Así es como se hace:

1. Coloca la punta de tu lápiz de color en la última posición conocida de tu personaje (marcada con una cruz).
2. Sostén el lápiz perpendicular a la hoja y coloca un dedo (se recomienda el índice) en la parte superior del lápiz.
3. Aplica una ligera presión con el dedo para empujar el lápiz y traza una línea de tu color en la hoja de la mazmorra.
4. Tu personaje se mueve hasta el final de la línea continua (ignora los rebotes de la línea). Marca esta nueva posición con una cruz del mismo color.

Importante: Si la línea toca o cruza un muro, **pierdes un punto de vida**, y tu nueva posición se establece en el punto

donde la línea tocó el muro.

#### Nota:

-Si, por alguna razón, tu golpe con el lápiz falla completamente, pierdes tu turno pero aún así robas una carta de evento.

-Las paredes de las celdas están acolchadas y no causan ningún daño.

#### Objetivos:

En las cartas, una flecha indica quién es el objetivo, tú, tu oponente, o ambos.

#### Azar:

Cuando te pidan seleccionar algo o alguien al azar, hazlo como quieras.

A veces, una flecha que apunta hacia fuera de la carta puede ayudarte; hazla girar en el aire y mira hacia dónde apunta.

#### Trastos, Tesoro y Pociones:

Simplemente pasa por la ilustración del trasto, el tesoro o las pociones en el mapa de la Mazmorra para recogerlos.

En el caso de un cofre, roba una carta de trasto.

En el caso de una poción, recupera +1 punto de vida y haz una marca en ella. Después de la segunda marca, la poción está vacía y ya no puede restaurar vida.

En el caso del tesoro del oponente, gana +5 puntos de vida (solo en modo principiante), y deberás llevarlo de vuelta a tu celda con golpes de lápiz.

#### Coordenadas:

A veces, los eventos afectan a una casilla específica de la mazmorra, y para determinarla, usarás dos dados (uno rojo y

uno negro) para localizar la posición.

1.Lanza ambos dados: el dado rojo corresponde a la coordenada X (la línea numerada en rojo del 1 al 6 en el mapa de la mazmorra) y el dado negro a la coordenada Y (la columna numerada en negro del 1 al 6).

2.Cruza los resultados de los dados para obtener la casilla exacta en el mapa de la mazmorra.

3.Esta casilla tiene 9 subcasillas (un cuadrado de 3x3 casillas dentro de la casilla grande). Elige una de estas subcasillas como punto de partida del evento. Por ejemplo, si sacas un muro repentino, comenzarás a dibujar el muro desde esta subcasilla.

#### Puntos de Vida (PV):

Los puntos de vida (PV) representan la salud de tu personaje. Ajusta tu total de PV cada vez que ganes o pierdas.

Si llegas a 0 PV, tu personaje muere y pierdes la partida.

Importante: Tu número de PV nunca puede exceder el valor inicial de 15 PV. Por ejemplo, si tienes 14 PV y ganas 2 PV más, te quedas en 15 PV y el exceso se pierde.

#### Mala Fe:

Sé honesto, pero no demasiado; encuentra fallos, agota a tu oponente, ¡todo vale para ganar!

## **SECUENCIA DEL TURNO**

Cada jugador, en su turno, hará:

-Un golpe con el lápiz y, eventualmente, robará una carta de trasto.

-Robar una carta de evento y, eventualmente, robar una carta de trasto.

## **LAS CARTAS**

Hay dos tipos principales de cartas: cartas de trasto y cartas de evento.

### **CARTAS DE TRASTO**

Estas cartas representan los resultados de búsquedas que puedes realizar en cofres, en cadáveres olvidados, etc.

Si pasas sobre una ilustración de «cofre», o si obtienes la indicación de «cofre» en una carta de evento, roba una carta de trasto.

Estas cartas tienen un icono de objeto que indica que pueden conservarse hasta su uso. Por supuesto, cuando una carta de trasto se utiliza, se descarta, se inserta en el mazo y se baraja inmediatamente.

### **CARTAS DE EVENTO**

Estas cartas representan los caprichos imaginados por los Maestros de la Mazmorra que te han encerrado allí y que juegan con tus insignificantes vidas. Están divididas en diferentes tipos: cartas de golpe, cartas de monstruo, cartas de trampa y cartas de muro.

Después de cada golpe, debes robar una carta y resolverla inmediatamente, te guste o no.

#### **Cartas de Prisionero/Prisionera**

Estas cartas afectan al jugador, no al personaje que estás moviendo. Surten efecto inmediatamente.

#### **Cartas de Golpe**

Entre estas cartas, algunas afectan a los golpes, y a menos que se indique lo contrario, se aplican al próximo golpe de

tu oponente.

#### **Cartas de Monstruos y Trampas**

Estas cartas surten efecto y se descartan inmediatamente.

#### **Cartas de Muro**

Cuando se roba una carta de «Muro Repentino», introduce un obstáculo adicional en la mazmorra. Así es como se coloca el muro:

1. Lanza los dos dados (rojo y negro) para determinar las coordenadas de inicio del muro en el mapa (como se explicó en la sección «Coordenadas y Eventos»).

2. Una vez determinada la casilla, elige si el muro se dibujará horizontal o verticalmente.

3. Reglas para Colocar el Muro:

- El muro no debe dibujarse sobre un personaje.
- El muro no puede encerrar completamente a un personaje (es decir, el personaje siempre debe tener una vía de escape).
- El muro debe incluir la casilla determinada por los dados.

Efecto Estratégico: Este muro puede bloquear el camino de tu oponente o alterar su trayectoria, introduciendo un elemento de azar en la estrategia del juego.

## **MAZMORRAS ADICIONALES**

Si deseas crear tus propias mazmorras y compartirlas con la comunidad, súbelas a Boardgamegeek y envíalas a [yeastgameslab@gmail.com](mailto:yeastgameslab@gmail.com). Si cumplen con nuestros criterios, las publicaremos en nuestro sitio web.

## ICONOGRAFIA



Lanzar 1D6



Lanzar 2D6



Ojos cerrados



Ambas manos



Mano izquierda



Mano derecha



Carta en la mano izquierda



Carta en la mano derecha



Jugador YO



Jugador EL OTRO



Jugador LOS DOS



Jugador AL AZAR

Posición



El más cercano



A 3 casillas



En un radio de 3 casillas de un muro



Muro



Dibujar Muro



Objeto



Cofre



Mapa de Mazmorra (plan)



Dibuja la peste en 9 casillas.



Dibuja 3 casillas en relación a la posición.



Dibuja 4 casillas en línea.



Dibuja 4 casillas en forma de Tetris



 Dibuja 1 casilla mágica (cada turno, ambos jugadores añaden una casilla adyacente a la anterior)

 Golpe

 Pasos (generalmente se añaden a otro icono para invertirlo).

 Orden de Turno

 Colocar bajo la pila

+  Gana +1 PV

+  Gana +2 PV

-  Pierde -1 PV

-  Pierde -2 PV

-  Pierde -3 PV

+  Más

-  Menos

 Uno

Deux 

## ¿CÓMO LEER LAS CARTAS?

Los efectos de las cartas se leen de arriba a abajo, luego de izquierda a derecha.

En la parte superior, determina el tipo de carta y el jugador afectado.

En la parte inferior, sigue las instrucciones del acertijo:

-Si hay una casilla, es un efecto inmediato.

*Por ejemplo: Regreso al pasado: ambos jugadores vuelven a sus posiciones anteriores*



-Si hay dos casillas, la de la izquierda representa la situación/condición, y la de la derecha el efecto que se aplica.

*Por ejemplo: Entumecimiento: el jugador Oponente debe hacer su próximo golpe con la mano izquierda.*



-Si hay tres casillas, describe una secuencia de acciones.

*Por ejemplo: Sentido del Sacrificio: el jugador Oponente hace un golpe, y si no choca contra un muro, pierde -3 PV*



## EXPLICACIONES DE LAS CARTAS:

Aquí tienes una explicación detallada de una serie de cartas para simplificar su comprensión.

Aclaraciones para zurdos: Si el juego te indica hacer un golpe con la mano izquierda, hazlo con la mano derecha.



Ya no puedes girar la mazmorra para facilitar tus golpes. Permanente.



Ambos jugadores vuelven a sus posiciones del turno anterior.



Lanza la carta al aire, haciéndola girar, luego aplica el movimiento según la dirección de la flecha y la longitud de la línea (en lugar del golpe de tu oponente).



Localiza el muro como cualquier otro, pero solo dibuja una casilla. Luego, cada turno, debes añadir una casilla adyacente ortogonalmente, hasta que olvides hacerlo...



El goblin que te ataca te hace perder un punto de vida y un objeto al azar..



Te teletransporta al cofre más cercano.



Determina al azar si recuperas o pierdes dos puntos de vida..



Todos los jugadores que estén a tres casillas o menos de un muro pierden dos puntos de vida.

**FIN**



Esta es una teletransportación personal, pero aleatoria.



Elimina cualquier monstruo.