

# ONE DECK DUNGEON MAZ MORRA



Guía de Aventura



Asmadi  
GAMES

## REGLAMENTO DE MAZOMORRA V1.9

¡La aventura aguarda! Guaridas infestadas de monstruos han surgido por toda la región. Como héroes vuestro deber está claro: Conquistar cada mazmorra, derrotar cada enemigo y superar cada trampa. Como ya es costumbre, entrarás en cada mazmorra equipado vagamente, aunque intentarás reunir el mejor botín posible a medida que avances.

El mazo de **cartas de encuentro** contiene todos los enemigos y obstáculos con los que te encontrarás. Cada carta también muestra el botín y la experiencia que te otorgarán si sobrevives al encuentro. Necesitarás mejorar rápido, ya que cada vez que el mazo se quede sin cartas, deberás volver a formarlo y profundizar en la mazmorra a la siguiente planta. Cada vez que lo hagas, todos los monstruos y trampas se volverán más fuertes y peligrosos. Si un héroe se queda sin vida, la partida se termina inmediatamente. No obstante, si consigues superar las tres plantas, el jefe final te esperará en lo más profundo. ¡Véncelo para alzarte con la victoria!



*Bosque Sombrio:* Este reglamento incluye también todas las reglas para la expansión del Bosque Sombrio unificadas en él. Las reglas de la expansión vendrán especificadas en estos recuadros verdes. Si no estás jugando con la expansión, puedes ignorarlos completamente.

## OBJETIVO DEL JUEGO

---

Completa las tres plantas de la mazmorra y vence al jefe, así de sencillo. Si un héroe se queda sin vida, la partida termina inmediatamente. En el modo campaña (página 26), cada partida te otorgará puntos que podrás usar en tu **hoja de campaña** para fortalecer a tu héroe para futuras incursiones.

# CONTENIDO

---

- 5 Cartas de héroe
- 30 Dados  
(8 Morados/Agilidad, 8 Amarillos/  
Fuerza, 8 Azul/Magia, 6 Negros/  
Heroicos)
- 1 Carta de Referencia del Turno
- 1 Bloc de Campaña
- 44 Cartas de Encuentro
- 4 Cartas de Nivel
- 5 Cartas de Mazmorra/Jefe
- 1 Carta de Escalera
- 2 Cartas de Habilidades Básicas
- 15 Fichas Rojas de Herida
- 6 Fichas Blancas de Poción



*En Bosque Sombrio, además de su propio set de héroes, encuentros, jefes, mazmorras, cartas de referencia y bloc de campaña, también contiene:*

- 8 Fichas Verdes de Veneno
- Carta de Referencia de Veneno
- Carta de Poción Básica
- Carta de Horda de las Sombras (4J)

# ÍNDICE

---

- Página 4-5: Preparación
- Página 6-8: Cómo usar los dados
- Página 9-12: El turno de juego
- Página 13-19: Encuentros
- Página 20-21: Hazañas, habilidades y pociones
- Página 22-23: Subir de nivel y profundizar en la mazmorra
- Página 24-25: Pelea contra el jefe
- Página 26-27: Modo campaña y niveles de desafío
- Página 28-29: Modo para 4 jugadores
- Página 30-31: Veneno, exilio, poción balsámica y pociones iniciales
- Página 32-35: FAQ y créditos

# INCURSIÓN A LA MAZMORRA

## PREPARACIÓN: ELIGE UN HÉROE Y UNA MAZMORRA

### HÉROE



### MAZMORRA/JEFE



Los puntos al lado del nombre de la mazmorra representan su dificultad. Más puntos significan una mazmorra y jefe más complicados. El jefe está en la parte trasera de la carta de mazmorra.

Cada jugador elige una **carta de héroe**. Acto seguido, entre todos los jugadores, se selecciona una mazmorra a la que adentrarse. Las partidas entre varios jugadores son completamente cooperativas. Usa la cara de 1J de las **cartas de héroe** y nivel para partidas en solitario o la cara de 2J para partidas de 2 o 4 jugadores.

Cada héroe tiene unos atributos iniciales: **Fuerza** (  ), **Agilidad** (  ), **Magia** (  ) y **Vida** (  ).

# PREPARA LA ZONA DE JUEGO



*Bosque Sombrio: Empieza la partida con una poción básica identificada y solapada bajo la poción balsámica en la carta de referencia del turno. (Página 31: Poción Balsámica).*

Pasos para la preparación:

1. Crea una pila con las 4 **cartas de nivel** en orden (La de nivel 1 en la parte superior y la del 4 en la inferior).
2. Mezcla todas las **cartas de encuentro** y crea un mazo boca abajo. Coloca la **carta de escalera** bajo el mazo, convirtiéndola en la última carta del mismo.
3. Solapa la **carta de la mazmorra** bajo la **carta de referencia del turno** de tal forma que sólo esté visible la primera planta.
4. Devuelve las cartas de mazmorra y héroes no utilizadas a la caja.
5. Pon una **ficha de poción** sobre su zona correspondiente en la carta de referencia de turno.
6. Coloca cerca de la zona de juego la **reserva** con el resto de fichas y dados.
7. ¡Empieza tu aventura!

Tras tu primera partida ya estarás listo para empezar una **campana** y seleccionar un **nivel de desafío** para modificar la partida si lo deseas (página 26-27). Las cartas de **habilidad básica** sólo se usan durante la campaña.

# CÓMO USAR LOS DADOS

Antes de empezar la aventura deberías conocer cómo funcionan los dados. Los 30 dados que hay en la caja serán tus herramientas para superar todos los obstáculos que puedas encontrar en la mazmorra. Hay cuatro colores: El amarillo para la fuerza (🔪), el morado para la agilidad (🦋), el azul para la magia (💠), y el negro para los dados heroicos (✳️) (que pueden ser usados cómo cualquier color como si fueran comodines). A lo largo de la partida los dados podrán encontrarse en tres sitios: La **reserva general**, tu **reserva personal** o en **cartas de encuentro**, donde los intentarás poner para superar las **casillas de desafío**.

## LA RESERVA GENERAL

---

Los dados, junto a las fichas de poción, forman la **reserva general**. De cada color hay ocho dados a excepción de los negros, que hay seis (el mismo número que fichas de poción). Los dados regresan inmediatamente a la reserva general una vez se usan para pagar una habilidad, al igual que las fichas de poción al usarlas por su efecto. Una vez terminado el encuentro todos los dados regresan también a la reserva general. Los dados y las pociones están limitadas a la cantidad que haya en la reserva general. No obstante, las fichas de herida son ilimitadas. Si en algún momento debes usar una y no quedan en la reserva, puedes usar cualquier otro elemento como sustituto.

## TU RESERVA DE DADOS PERSONAL

---

Durante el encuentro, todos los dados que hayas lanzado forman tu **reserva personal**. En una partida a dos o más jugadores, cada héroe tiene su reserva de dados separada de la del resto. Los dados en la reserva personal pueden ser usados para activar habilidades o para cubrir casillas de desafío de una carta de encuentro. Todos los dados que se obtengan y/o se lancen por efectos o habilidades se añaden a tu reserva personal. Tras un encuentro, todos los dados vuelven a la reserva general.

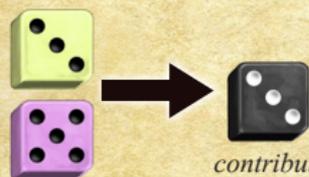
## ASIGNAR DADOS

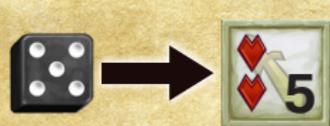
Cada carta de encuentro tiene varias **casillas de desafío**. Tu éxito depende de lo hábil que seas a la hora de cubrirlas con tus dados. Cada casilla de desafío que no cubras durante el encuentro te hará gastar tiempo o sufrir heridas (página 17: Sufrir las consecuencias).

Aquí están las reglas de colocación de los dados en casillas de desafío:

 Una casilla pequeña solo puede ser cubierta con un único dado del mismo color. El valor del dado debe ser igual o superior al marcado en la casilla.

 Puedes usar cualquier cantidad de dados para cubrir una casilla ancha, siempre que sean del mismo color y la suma total de los valores de los dados sea igual o superior al marcado en la casilla. Más de un héroe puede contribuir a la vez a superar estas casillas de desafío. Apilad los dados uno encima de otro en varias capas si es necesario.

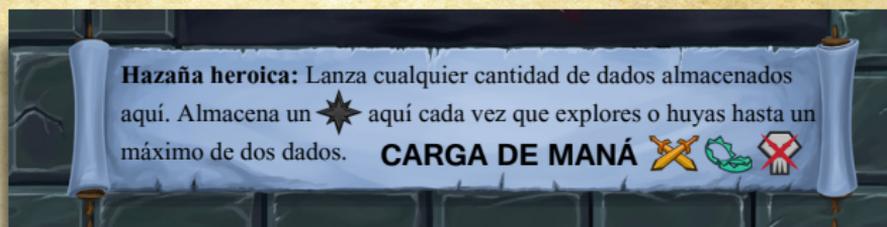
 Puedes obtener un dado heroico (negro) descartando otros dos dados cualesquiera. El valor del dado heroico será igual al valor más bajo entre los dos descartados. *(Varios jugadores pueden contribuir a obtener un dado heroico con los dados de su reserva personal. Deberán ponerse de acuerdo en qué héroe se quedará finalmente con el dado heroico)*

 Los dados heroicos pueden ser utilizados como si fueran de cualquier color, incluso para colaborar en completar una casilla de desafío ancha o para pagar por la activación de una habilidad.

## DADOS ALMACENADOS

Normalmente, al final de cada encuentro, los jugadores deberán devolver todos los dados a la reserva general. Algunas hazañas heroicas permiten a los jugadores romper esta regla y almacenar uno o más dados para usar en turnos posteriores.

Por ejemplo, la habilidad del Mago: Carga de Maná (1J):



En la expansión de **Profundidades Abisales**, los dados colocados sobre la carta de Diablillo se quedarán ahí entre turnos.



**Dados y fichas exiliadas:** Algunos efectos en **Profundidades Abisales** y **Bosque Sombrío** pueden exiliar componentes. Dichos componentes volverán a la caja de juego y no a la reserva general. Esto puede suponer un problema, ya que la reserva general es limitada.

*Por ejemplo, si debes lanzar siete dados amarillos, pero sólo quedan cinco en la reserva, únicamente podrás lanzar cinco.*

# EL TURNO DE JUEGO

Cada turno de juego en **Mazomorra** se comparte con todos los jugadores. Todos actuaréis simultáneamente para afrontar los diferentes encuentros y superarlos. En las siguientes páginas se detalla paso a paso todas las fases de un turno de juego. Aquí puedes encontrar un breve resumen:

## FASE 1: EL TIEMPO PASA

## FASE 2: EXPLORAR O ENTRAR EN UNA HABITACIÓN

### OPCIÓN 1: EXPLORAR

FIN DE TURNO

### OPCIÓN 2: ENTRAR EN UNA HABITACIÓN

OPCIONAL HUIR (TERMINAR EL TURNO INMEDIATAMENTE)

EMPEZAR: CAPACIDAD ESPECIAL (SOLO )

PASO 1: ELEGIR PELIGRO (SOLO )

PASO 2: USAR HAZAÑA HEROICA

PASO 3: REUNIR LOS DADOS Y LANZARLOS

PASO 4: USAR HABILIDADES Y COLOCAR DADOS

PASO 5: SUFRIR CONSECUENCIAS

PASO 6: RECLAMAR EL BOTÍN

FIN DE TURNO

# REGLAS DEL TURNO EN DETALLE

Cada turno tiene dos fases, y el turno se juega de forma simultánea con el resto de jugadores.

## FASE 1: EL TIEMPO PASA ⏳ ⏳

Debes gastar dos de tiempo al empezar cada turno.

El paso del tiempo en **Mazmorra** se representa descartando cartas de la parte superior del mazo de encuentros. Por cada tiempo gastado ( ⏳ ), descarta una carta boca arriba en una pila de descarte al lado del mazo de encuentros.



## FASE 2: EXPLORA O ENTRA EN UNA HABITACIÓN

No hay mapa ni tablero en **Mazmorra**. En su lugar usaremos las cartas de encuentro boca abajo para representar **puertas cerradas**. El límite de puertas en juego siempre es de cuatro.

La opción de explorar le permite a los jugadores buscar a través de la mazmorra para encontrar nuevas puertas. En turnos posteriores podrás **entrar en una habitación** dando la vuelta a la puerta cerrada y revelando el encuentro junto al botón que podrás conseguir.

## OPCIÓN 1: EXPLORAR

Para **explorar** añade cartas boca abajo del mazo de encuentros a la mesa hasta que haya un total de cuatro puertas en juego (Las puertas abiertas también cuentan para este límite).

- No puedes explorar si ya hay cuatro puertas en juego.
- No puedes explorar si la carta de escalera está visible ya que eso significa que el mazo de encuentros está vacío.
- Puedes explorar siempre que quede alguna carta en el mazo de encuentro. Si con dichas cartas no llegas a poner cuatro puertas en juego, pon todas las que te sea posible. En ese momento, los jugadores pueden elegir profundizar en la mazmorra.
- Algunas mazmorras cambian este límite de cartas en juego.



*Bosque Sombrio:* Tras explorar, los jugadores deben intentar **resistir el veneno** si tienen alguna ficha de veneno en su héroe (página 30: Veneno).

## EJEMPLO DE EXPLORACIÓN



Tras gastar ⏳⏳ para empezar el primer turno de juego, Irene decide **explorar** poniendo cuatro cartas del mazo de encuentro boca abajo en la zona de juego como puertas cerradas. En el siguiente ejemplo veremos cómo entrar en una habitación.

## OPCIÓN 2: ENTRAR EN UNA HABITACIÓN

Todas las acciones en **Mazomorra** suceden en las habitaciones. Cuando uses tu turno para **entrar en una habitación**, deberás seleccionar una de las que estén en la zona de juego.

Si la habitación está cerrada (boca abajo), deberás **abrirla** volteándola boca arriba. Entonces deberás decidir si **iniciar el encuentro** o **huir**. Si huyes, el turno termina inmediatamente y la carta permanecerá boca arriba como una habitación abierta. De lo contrario, iniciarás el encuentro en esa habitación.

Si la habitación ya está abierta (boca arriba), inicia el encuentro. No puedes elegir gastar el turno entrando en una habitación ya abierta y huyendo de ella.

Ahora detallaremos los pasos necesarios para resolver un encuentro. Tras completarlo el turno termina inmediatamente. Todos los dados se devuelven a la reserva general exceptuando aquellos almacenados en hazañas heroicas o **exiliados**.

## EJEMPLO DE ENTRADA EN UNA HABITACIÓN



Tras gastar  en su segundo turno, Irene decide entrar en una habitación. Abre una de las habitaciones volteando la carta de encuentro boca arriba. Es un Muro de fuerza.

Tras esto debe elegir:

- (1) Iniciar el encuentro de la carta (lanzando dados, sufriendo las consecuencias y reclamando el botín)
- (2) Huir y terminar el turno.

## A PARTIR DEL TERCER TURNO:

En los turnos venideros, siempre deberás gastar  para elegir si **explorarás** o **entrarás en una habitación** dependiendo de la situación. ¡Buena suerte!

# ENCUENTROS

Cada carta en el mazo de encuentro muestra algo que se interpone en tu camino hacia la conquista de la mazmorra. En el centro de la carta encontrarás una ilustración del obstáculo y, a su alrededor, los peligros, efectos y recompensas del obstáculo. Los encuentros pueden ser de dos tipos: **combates y trampas**.



## COMBATE

Icono de set\*

Botín  
(Objeto)

Botín  
(Habilidad)



Botín  
(Experiencia)

Capacidad especial

Casillas de desafío



## TRAMPA

Icono de set\*

Botín  
(Objeto)

Botín  
(Habilidad)



Botín  
(Experiencia)

Primera elección

Segunda elección

\* El icono del set aparece en la mitad de las cartas. Se usa con las expansiones.

Un encuentro se divide en varios pasos que se deben realizar en orden. En cualquier encuentro, tu objetivo debe ser completar el mayor número de casillas de desafío. Cada casilla que no completes tendrá una **consecuencia**. Los combates y las trampas tienen algunas diferencias, pero la estructura general es la misma.

## INICIO: CAPACIDAD ESPECIAL (SOLO EN COMBATES )

---

Algunos enemigos tendrán capacidades especiales en combate. Su efecto empieza ahora. Si las capacidades tienen una orden parecida a la del Elemental de Fuego “Antes del encuentro, un héroe pierde ”, complétala inmediatamente. Si huyes del encuentro, ignora la capacidad especial.

## PASO 1: ELIGE EL PELIGRO (SOLO EN TRAMPAS )

---

Las trampas te dejan elegir cómo quieres superarlas. El grupo debe elegir una de las dos opciones ahora. Algunas opciones tienen un coste en tiempo asociado, que se debería gastar inmediatamente descartando cartas de la parte superior del mazo de encuentro. La opción que no se haya elegido debe ser ignorada por completo.

## PASO 2: USAR LA HAZAÑA HEROICA

---

Cada héroe debe elegir si quiere usar su **hazaña heroica**. Las hazañas heroicas permiten lanzar dados heroicos () que pueden ser usados como cualquier color durante el encuentro. Estos dados se suman a tu **reserva de dados**. En partidas a dos jugadores, un jugador debe elegir si quiere usar su hazaña heroica y resolverla completamente antes de que el otro jugador decida si quiere usarla o no.

Muchas hazañas heroicas tienen un icono () que indica que no pueden ser utilizadas durante la pelea contra el jefe.

Algunas hazañas heroicas almacenan dados en la carta de tu héroe. Esos dados no forman parte de la reserva general ni de tu reserva personal hasta que uses tu hazaña heroica para lanzarlos. Puedes devolverlos a la reserva general cuando quieras.

## PASO 3: REUNIR LOS DADOS Y LANZARLOS

Cada icono en tu carta de héroe (junto a los iconos de tus objetos) te permitirán lanzar un dado de su color.

En un **encuentro de combate** lanzarás todos los dados. En el ejemplo a la derecha lanzarás siete dados.

En un **encuentro de trampa**, únicamente lanzarás los dados que coincidan con los

colores de la opción que hayas seleccionado en el paso 1. En este ejemplo, si eliges una Trampa Mágica, únicamente lanzarás los cuatro dados mágicos.

Todos los dados que lances se colocarán en una zona llamada tu **reserva de dados**. Tu reserva de dados es donde tendrás todos los dados que podrás usar para completar casillas de desafío y que también podrás usar para pagar por habilidades. Al finalizar el encuentro, todos los dados que aún queden en tu reserva de dados se devolverán a la reserva general.

- En un encuentro a dos jugadores, la reserva de dados de cada jugador es independiente y debe mantenerse separada de la del otro jugador.
- Si el nivel del grupo es de dos o superior, la carta de nivel concederá un dado heroico como bonificación para todos los encuentros. Cuando reunáis los dados deberéis elegir qué jugador lanzará dicho dado (o dados, en niveles más altos).
- Si no hay suficientes dados en la reserva general para los jugadores, los que no se puedan coger se ignoran. Si estáis jugando a dos jugadores, elegid qué jugador reúne primero sus dados.
- Algunos efectos de habilidades especiales de cartas de encuentro y mazmorras suceden justo cuando los dados se lanzan, como por ejemplo: “Descarta inmediatamente todos los dados con valor 1 y 3”. Este efecto debe llevarse a cabo antes de poder usar cualquier habilidad y/o completar casillas de desafío.



*Bosque Sombrío:* Los dados y las fichas **exiliadas** se deben devolver a la caja. No estarán disponibles durante el resto del juego.

## PASO 4: USAR HABILIDADES Y COLOCAR DADOS

En un encuentro, los héroes deberán intentar completar el máximo de casillas de desafío activas como les sea posible. En un combate, todas las casillas en la carta de encuentro estarán activas. En una trampa, sólo la casilla bajo la opción seleccionada estará activa. La otra casilla se debe ignorar completamente.

Hay casillas de desafío en algunas cartas de mazmorra. Dependiendo del tipo de encuentro todas las casillas de todas las plantas visibles en el lado correspondiente de la carta de mazmorra estarán activas. El otro lado debe ser ignorado.



Puedes hacer las siguientes acciones cualquier número de veces y en el orden que quieras:

- Completar una casilla de desafío con dados de tu reserva (ver página 7: Asignar dados). Nota: Hasta que no hayas completado todas las casillas con escudo ( ) no puedes asignar dados a casillas de desafío sin escudo.
- Usar una de tus habilidades (ver página 20: Habilidades) gastando los dados necesarios para pagar su coste. Los dados gastados se devuelven a la reserva general y, acto seguido, el efecto se resuelve. Estas habilidades a veces te darán dados adicionales. Cada habilidad sólo puede usarse una vez por encuentro. Algunas habilidades sólo pueden ser usadas en ciertos tipos de encuentro (combates o trampas). Esta restricción se verá indicada en los iconos al lado del nombre de la habilidad.
- Gastar una ficha de poción para usar el efecto de cualquier poción que hayas identificado.

- Gastar dos dados para ganar un **dado heroico** y añadirlo a tu reserva de dados. El valor del dado heroico será igual al valor más bajo entre los dos dados descartados.
- Gastar un dado para devolverlo a la reserva. Esto puede ser útil si quieres ganar un nuevo dado de un color específico y no quedan de dicho color en la reserva general.

Todos los dados gastados para estas acciones deberán ser devueltos a la reserva general para poder usarlos en habilidades y/o efectos más adelante en el encuentro.

Si durante un **encuentro de trampa** en algún momento tienes un dado en tu reserva de dados que no sea del color de la elección seleccionada deberá ser devuelto a la reserva general inmediatamente. Los dados heroicos cuentan como cualquier color y por lo tanto no deberían ser descartados. Las casillas de desafío de trampa de la mazmorra son grises y, por lo tanto, pueden ser completadas con dados de cualquier color.

***Ejemplo de combate:*** En la página 34 hay un ejemplo sobre cómo asignar dados en un encuentro de combate contra un Cieno rebosante.

## PASO 5: SUFRIR LAS CONSECUENCIAS

Si no puedes cubrir todas las casillas de desafío **activas**, los iconos que queden visibles en dichas casillas mostrarán **las consecuencias** de finalizar el encuentro:

Por cada  visible, sufre una herida. En una partida a dos jugadores las heridas deben repartirse de la forma más equitativa posible. Si, por ejemplo, se tuvieran que sufrir tres heridas, un jugador debería sufrir dos y el otro una. Por cada  visible, gasta tiempo descartando una carta del mazo de encuentros.



***Bosque Sombrio:*** Por cada  visible, pon un contador de veneno sobre tu héroe. En una partida a dos jugadores debe ser repartido a partes iguales de la misma forma que las heridas.

Si un jugador tiene tantas o más heridas como su vida, la partida termina inmediatamente a no ser que se use una poción o cualquier otro efecto para curarse (ver página: 20: Pociones)

Si una habilidad y/o efecto provoca que ciertos iconos se ignoren, estos no se tendrán en cuenta en el paso de consecuencias del encuentro.

## PASO 6: RECLAMAR EL BOTÍN

Tras sufrir las consecuencias (y sobrevivir) toca reclamar la carta de encuentro como botín. El grupo elegirá si reclamarla como un objeto, habilidad, poción o experiencia. En caso de elegir objeto o habilidad, el grupo deberá elegir qué héroe se quedará con la carta. Las pociones y la experiencia se comparten entre el grupo.

La carta de nivel actual limita la cantidad de objetos y habilidades que tu héroe puede tener. También informa sobre la cantidad de dados heroicos negros que recibes al empezar un encuentro a partir del nivel dos.

- 1) Los objetos representan nuevo equipo que tu héroe ha encontrado en la mazmorra, incrementando sus atributos permitiéndole lanzar más dados con cada encuentro. Para reclamar la carta como objeto, deberás introducirla debajo de tu carta de héroe por la parte izquierda.
- 2) Las habilidades dotan a tu héroe de nuevas formas de usar los dados para conseguir potentes efectos. Para reclamar la carta como habilidad, deberás introducirla debajo de tu carta de héroe por la parte inferior.
- 3) Las pociones identificadas te dan nuevas formas de usar tus fichas de poción. Para reclamar la carta e identificar la poción, introduce la carta debajo de la carta de referencia por la parte inferior. Cada vez que identifiques una poción deberás añadir una ficha de poción a la carta de referencia. Cada ficha en la carta de referencia se podrá usar para resolver un efecto cualquiera de poción identificada.
- 4) La experiencia ayuda al equipo a subir de nivel. Para reclamar la carta como experiencia, deberás introducirla debajo de la carta de nivel de tal forma que se muestren las linternas.

Cuando reclames un objeto o habilidad como botín, puedes intercambiar cualquier objeto o habilidad que ya tuvieras con el nuevo botín. La carta reemplazada se convierte en experiencia y se introduce inmediatamente bajo la carta de nivel. Un héroe no puede tener dos habilidades iguales y el equipo no puede identificar dos veces la misma poción.



*Bosque Sombrio:* Algunas cartas de encuentro de trampa tienen flechas asociadas a sus dos elecciones, dónde se especifica exactamente si esa elección te recompensará con un objeto o una habilidad. Siempre puedes tomar la carta como experiencia si no te interesa el tipo de botín.

1 →

Character card for **MAGA 1J**. The card features a grid of 12 dice (3x4) with various symbols: a yellow dagger, a purple double arrow, a blue diamond, and red hearts. The character is a woman in a pink dress holding a staff. Below the character are three ability banners:

- Hazaña heroica:** Lanza cualquier cantidad de dados almacenados aquí. Almacena un aquí cada vez que explotes o luyas hasta un máximo de dos dados. **CARGA DE MANÁ**
- Preven** **AURA ESCUDO**
- Relanza uno de tus dados o incrementa en 1 el valor de uno de tus dados.** **COMPAÑERO AFORTUNADO**

2 →

3 ↘

**POCIONES**

Empieza la partida con una ficha de poción y añade otra cada vez que identifiques una poción nueva. Puedes gastar una ficha de poción para aplicar uno de los efectos siguientes.

- Restaura 3 vidas al principio del turno, o restaura 2 vidas en cualquier momento. **CURACIÓN**
- Cambia dos de tus dados que no sean a 6. **HEROÍSMO**

4 →

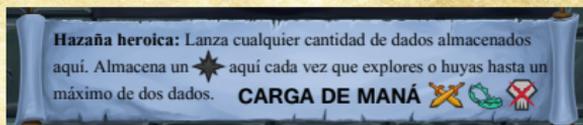
Player status card for **NIVEL 3 1J**. It shows the following information:

- 5 OBJETOS**
- 4 HABILIDADES** \*Las habilidades básicas e iniciales no cuentan para este límite.
- NIVEL 3 1J**
- +1** al subir a nivel 3.
- 1** Bonificación de encuentro
- 10** para subir de nivel

# HAZAÑAS, HABILIDADES Y POCIONES

## HAZAÑAS HEROICAS

Cada héroe tiene una habilidad especial llamada **hazaña heroica**. La mayoría de hazañas te permiten conseguir algún dado heroico. Durante el paso de “Usar la hazaña heroica” del encuentro, cada héroe puede elegir si usar su hazaña heroica. Una hazaña heroica **no cuenta como habilidad**.



Algunas hazañas heroicas (como la “Carga de maná”) sólo se pueden usar si has almacenado un dado heroico bajo alguna circunstancia. Dichos dados almacenados se quedan en la carta de héroe hasta que se gastan.

La gran mayoría de hazañas heroicas no se pueden usar durante la pelea contra el jefe (  ). Los dados almacenados en estas hazañas se devuelven a la reserva general una vez se llegue a la pelea contra el jefe.

## HABILIDADES Y POCIONES

Cada habilidad o poción tiene iconos en su título indicando el momento en el que pueden ser usadas, ya sea en combates o en trampas. **Cada habilidad puede ser usada únicamente una vez por encuentro y/o ronda de jefe.** Puedes usar múltiples pociones en un mismo encuentro o ronda de jefe siempre que tengas suficientes fichas de poción.

En el lado izquierdo de la habilidad encontrarás su coste. Cada habilidad costará uno o más dados de los que hayas lanzado durante el encuentro. Sólo puedes gastar dados de tu propia reserva personal. Los dados gastados se devuelven inmediatamente a la reserva general. En el lado derecho encontrarás el efecto de la habilidad, que te ayudará a completar el encuentro.



**Habilidades de Fuerza/Agilidad:** Descarta de tu reserva el número de dados que se muestre en el coste de la habilidad.



**Habilidades de Magia (Hechizos):** Descarta de tu reserva uno o más dados mágicos. Sus valores deben sumar por lo menos el valor indicado en el coste. *Ejemplo: Podrías descartar un 1 y un 2 para pagar el coste de esta habilidad.*



**Habilidades gratuitas:** Usar estas habilidades no tiene coste, aunque sólo podrás usarlas una vez por encuentro igualmente.



**Pociones:** Descarta una ficha de poción de la carta de referencia del turno. Una ficha descartada de esta forma permite a un héroe utilizar el efecto de cualquiera de las pociones identificadas por el grupo.

---

Tras pagar el coste de la habilidad o poción, resuelve sus efectos. Dichos efectos pueden tener las siguientes palabras clave:

**Obtén:** Toma un dado del color especificado de la reserva general y añádelo a tu reserva personal, mostrando el valor indicado.

**Lanza:** Toma un dado del color especificado de la reserva general. Lánzalo y añádelo a tu reserva personal.

**Incrementa:** Aumenta el valor de uno de los dados en tu reserva personal en la cantidad indicada. Un dado no puede tener un valor superior a 6 ni inferior a 1.

**Relanza/Cambia:** Altera un dado que ya tengas en tu reserva personal.

**Prevén:** Ignora los símbolos en casillas de desafío durante el paso de sufrir las consecuencias.

**Descarta:** Devuelve el dado a la reserva general.

Las pociones de curación y de invisibilidad pueden ser usadas fuera de los encuentros. En una partida a dos jugadores, si se ha usado una poción de invisibilidad, ambos jugadores evitan el encuentro. Al usar una poción de curación sólo un héroe se cura.

# SUBIR DE NIVEL

Al finalizar un encuentro, si el grupo tiene suficiente experiencia bajo la **carta de nivel**, todos los jugadores suben de nivel.

Retira la carta de nivel junto a las cartas de experiencia suficientes para avanzar de nivel y **devuélvelas a la caja de juego**. Las cartas de experiencia restantes no se descartan.

Cada subida de nivel os recompensará con una ficha de poción. Además, la capacidad de los héroes para llevar objetos y almacenar habilidades se aumentará. Finalmente, la carta de nivel os indicará la cantidad de dados heroicos que el grupo obtendrá para **cada encuentro y ronda de pelea contra el jefe**. El grupo deberá repartir los dados heroicos entre los héroes antes de lanzarlos. El nivel cuatro es el máximo. En lugar de subir de nivel, el grupo podrá gastar cinco puntos de experiencia para ganar una poción extra mientras tengan nivel cuatro.



Siete de experiencia

# ADENTRARSE EN LA MAZMORRA

La **carta de la escalera** se coloca al fondo del mazo de mazmorra al empezar cada piso de la mazmorra. Cuando se releva, un camino hacia las profundidades se abre antes los jugadores. ¡No tardéis demasiado en bajar que los monstruos acechan!

Mientras la carta de escalera esté revelada, pongle una ficha de herida encima cada vez que debáis gastar tiempo por cualquier motivo. Cada vez que haya tres fichas de herida en la carta, un jugador deberá recibir una herida a la vez que se retiran esas tres fichas de herida de la carta de escalera. Esto puede ocurrir varias veces.

El equipo puede descender al final de cualquier turno siempre que la carta de escalera esté revelada o inmediatamente si la carta de escalera se revela mientras se gaste tiempo en un turno. Para descender, descarta todas las puertas que haya actualmente en juego y mézclalas junto al mazo de descarte para formar un nuevo mazo de encuentros. Coloca la carta de escalera en el fondo del mazo de nuevo. Desliza la carta de mazmorra hacia arriba de tal forma que se revelen los efectos del siguiente piso de la mazmorra. **TODOS** los efectos y casillas de desafío visibles, incluyendo las del piso anterior, estarán activos.



## PELEA CONTRA EL JEFE

Cuando descendáis más allá del tercer piso de la mazmorra, voltead la carta de mazmorra. ¡LLEGÓ LA HORA DE ENFRENTARSE AL JEFE! La pelea contra el jefe consta de múltiples **rondas**. En la parte inferior de la carta del jefe podrás encontrar su cantidad de vida y su habilidad especial. Tras cada ronda el grupo hará daño al jefe.

Las hazañas heroicas que tengan el siguiente símbolo  no podrán ser usadas durante una pelea contra el jefe. Si tienes algún dado heroico almacenado en tu carta de héroe por una hazaña heroica de este tipo, devuélvelo a la reserva general antes de la pelea. Los pasos a seguir cada ronda son los siguientes:

- 1) **Reunir los dados y lanzarlos:** Igual que en un encuentro de combate.
- 2) **Usar habilidades y colocar dados:** Igual que en un encuentro de combate. Las habilidades y pociones que pueden ser usadas durante un encuentro de combate pueden ser usadas también en la pelea contra el jefe. Cada habilidad sólo se puede usar una vez por ronda.
- 3) **Sufrir consecuencias:** Sufre las consecuencias de las casillas de desafío sin cubrir. Si esto provoca el fin de la partida no avances al paso 4.
- 4) **Golpear al jefe:** Por cada  cubierto, pon una ficha de herida sobre el jefe. Si el jefe ha sufrido tantas o más heridas que su cantidad de vida, el grupo lo ha derrotado y... ¡han ganado la partida!
- 5) **Nueva ronda:** Devuelve todos los dados en las reservas personales y en la carta del jefe a la reserva general y empieza una nueva ronda desde el paso 1.

 *Bosque Sombrio:* Al inicio de cada ronda, el grupo debe intentar resistir el veneno si tienen alguna ficha de veneno en su héroe (página 30: Veneno).

## EJEMPLO DE PELEA CONTRA EL JEFE



Tras lanzar los dados y usar sus habilidades (y tras retirar todos los 1 por la capacidad especial del Yeti), Irene puede cubrir muchas casillas de desafío del Yeti, empezando por las casillas con escudo.



Irene recibe 3 heridas, pero el Yeti también (Gracias a las casillas  cubiertas). Tras esto se devuelven todos los dados a la reserva general y una nueva ronda empieza. ¡Si Irene sobrevive es probable que venza al Yeti en la siguiente ronda!

## MODO CAMPAÑA

El modo campaña te permite ir mejorando a tu héroe a lo largo de varias partidas. Cada hoja de campaña representa las aventuras del jugador con uno de los cinco héroes. Al final de cada partida recibirás marcas que te permitirán ir consiguiendo nuevos **talentos** que te ayudarán en partidas futuras.

Obtendrás una marca por cada vez que profundices en la mazmorra o subas de nivel, y tres marcas adicionales si vences al jefe. Tras una mazmorra fácil podrás marcar círculos verdes, tras una media podrás marcar círculos verdes y cuadrados amarillos, tras una difícil podrás marcar en las casillas que desees. Una vez todos los espacios del talento estén marcados, habrás desbloqueado dicho talento para partidas futuras. Puedes marcar las casillas de cualquier talento y rellenar dichas casillas en el orden que quieras.

Hay cuatro grupos de talentos, llamados **focos**. Los **talentos básicos** pueden ser usados en cualquier partida. Al empezar cada partida, elige un foco para que sea el activo. Los talentos de los otros dos focos no pueden ser usados durante esta partida

Los talentos tienen un icono de ,  o  que marcan el tipo de encuentro en el que pueden ser usados (de la misma forma que las habilidades). Otros talentos tienen efectos permanentes. La habilidad básica del talento Veterano no cuenta para el límite en la carta de nivel. Usar un talento no tiene ningún coste en dados.

Usa las casillas en la parte inferior de la hoja de campaña para llevar el progreso de las partidas que has jugado y los jefes que has derrotado. ¡Intenta vencerlos a todos en el menor número de partidas posible!

## NIVELES DE DESAFÍO

---

Cuando juegues en modo campaña, elige uno de los cuatro niveles de dificultad. Jugar en niveles de dificultad más altos te recompensará con más marcas para la hoja de campaña si alcanzas el jefe, por mucho que no lo derrotes.

**Novato:** Antes de empezar la partida, avanza hasta el nivel dos. Esto incluye ganar una segunda poción.

**Estándar:** Antes de empezar la partida roba una carta y reclámala como experiencia. Obtén una marca adicional si llegas al jefe.

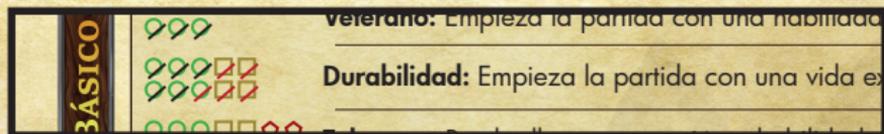
**Veterano:** No hay cambios en las reglas. Obtén dos marcas adicionales si llegas al jefe.

**Intrépido:** Empieza la partida sin poción. Obtén tres marcas adicionales si llegas al jefe.

## EJEMPLO DE HOJA DE CAMPAÑA

---

Anteriormente, Irene ganó unas cuantas marcas (mostradas en negro), incluyendo las necesarias para ganar el talento Veterano.



En su última aventura se adentró en las Cavernas del Yeti, una mazmorra de dificultad media. Consiguió llegar hasta la tercera planta y alcanzó el nivel cuatro en un nivel estándar de desafío. Ganó dos marcas por completar el primer y segundo nivel y tres marcas por alcanzar el segundo, tercero y cuarto nivel de experiencia. Como no ha llegado a la pelea contra el jefe, no ha conseguido la marca adicional por jugar en Estándar. Las cinco marcas (en rojo en la imagen), le han permitido desbloquear el talento de la Durabilidad.

# REGLAS PARA 4 JUGADORES

Con dos cajas de **Mazomorra** (o con el juego base y la expansión), puedes jugar hasta cuatro jugadores. Con cuatro héroes se deben mezclar dos mazos de encuentros juntos y la gran mayoría de elementos del juego se doblan. Las puertas cerradas se componen de dos cartas y cuando decidís entrar las dos habitaciones deben ser resueltas de forma independiente. Decidís como grupo por qué carta de encuentro empezar. Otros cambios son necesarios.

## CAMBIOS A 4 JUGADORES

- **Preparación:** Cada uno de los cuatro jugadores elige un héroe. Voltea las cartas de héroe y experiencia para que muestren el lado de 2J y las escaleras el de 4J. Coloca dos pociones en las cartas de Referencia del Turno o cuatro si estáis jugando en nivel de desafío novato. Mezcla ambos mazos de encuentros para formar un único mazo de encuentros.
- **El tiempo pasa:** Gasta cuatro de tiempo en lugar de dos.
- **Explorar:** Cada puerta cerrada está compuesta de dos cartas apiladas. Si debes crear una habitación con una única carta descártala en su lugar.
- **Entrar en una habitación:** Voltea ambas cartas para generar el encuentro. Deberéis enfrentaros o huir de ambas cartas en conjunto.
- **Encuentro:** Deberéis dividirlos en dos grupos de dos jugadores para resolver los encuentros. Se pueden resolver en el orden que queráis. Las heridas recibidas por las consecuencias de un encuentro se deberán asignar a un héroe en dicho enfrentamiento.
- **Reserva general:** Para cada encuentro (o ronda de jefe), los dados en la reserva general estarán divididos en dos reservas exactas, una para cada pareja de héroes. Cuando algún dado se exilie, divide de la forma más equitativa posible dichos dados entre las reservas. La reserva general debería tener doce pociones en una partida a cuatro jugadores.

- **Botín:** Tras haber completado ambos encuentros, el grupo decide cómo repartir las dos cartas de botín. Un único héroe puede reclamar las dos cartas si así lo desea.
- **Subir de nivel:** Se necesita el doble de experiencia para subir de nivel. Todos los héroes suben de nivel a la vez y se ganan dos pociones en lugar de una al hacerlo.
- **Escaleras:** Se usa la carta de escalera para cuatro jugadores. Cada seis fichas de herida en las escaleras, dos héroes a vuestra elección reciben una herida (incluso si no están en el encuentro actual).
- **Jefe:** El jefe tiene el doble de vida. Durante cada ronda de jefe los jugadores se dividen en dos parejas. Cada pareja, por turnos, tendrá una ronda normal de dos jugadores contra el jefe. Si la primera pareja vence al jefe, la partida termina antes de que la segunda pareja pueda actuar. Los jugadores pueden hacer las parejas diferentes cada ronda. Si el jefe tiene una capacidad que se activa cada ronda, se activa individualmente para cada pareja por separado.
- **Minotauro:** X = doble de daño en lugar de cuádruple de daño.
- **Capacidades de la mazmorra:** Los efectos que se activan cada turno, cada vez que se explora o cuando entras en un nuevo piso, se doblan.
- **Poción de invisibilidad:** Afecta únicamente a una de las parejas, la otra pareja deberá tener el encuentro de la misma forma.



**Veneno:** Divide en dos grupos de dos para Resistir Veneno cada vez que el grupo deba Resistir Veneno. Los  visibles se dividen equitativamente entre los dos grupos antes de lanzar los dados.

**Hordas de las Sombras:** Esta carta puede añadirse de forma opcional en partidas a cuatro jugadores para que supongan un desafío mayor.

¡Buena suerte!

# NORMAS DEL BOSQUE SOMBRÍO

## VENENO

---

Además de las heridas y el tiempo, en el Bosque Sombrío las casillas de desafío tienen iconos  de veneno. Si no los cubrís recibiréis una ficha de veneno verde sobre vuestro héroe.

El veneno no representa heridas, se va incrementando con el tiempo y puede ser muy peligroso si no se trata debidamente. Cada vez que exploréis (y al inicio de cada ronda de jefe), deberéis Resistir Veneno lanzando un dado. Si su valor es superior al número de fichas de veneno en el grupo, no pasará nada, habréis superado la prueba y podréis retirar una ficha de veneno. En cualquier otro caso, habréis fallado. Si esto sucede, podréis retirar una ficha de veneno de un héroe, pero dicho héroe recibirá también dos heridas.

La mitad de las cartas de encuentro del Bosque Sombrío tienen un icono de una hoja  al lado del título de la carta. Por cada hoja que haya en las cartas de puertas abiertas en juego mientras el grupo intenta Resistir Veneno añade 1 a la tirada. Esto representa los antídotos que hay por el bosque.

- Si no quedan fichas de veneno en la reserva, añade fichas de herida en su lugar.
- Cualquier efecto que cure heridas puede curar también fichas de veneno.
- El lanzamiento de dados de Resistir Veneno solo puede resultar afectado por habilidades o efectos que lo mencionen específicamente.

## EXILIO

---

Algunos efectos implican que un dado o ficha sea **exiliado** del juego. Una ficha o dado exiliado se devuelve a la caja del juego y no estará disponible durante el resto de la partida.

## **MAZMORRA HÍBRIDA / MEZCLAR SETS**

Puedes mezclar las cartas de Mazmorra con las del Bosque Sombrio para crear un mazo de encuentros híbrido. Usa 22 cartas de cada set, específicamente aquellas marcadas con  o  al lado de su título. Usa también el lado de Mazmorra Híbrida en la carta de Resistir Veneno, que aplica ciertos cambios a la forma de retirar veneno durante la partida.

Puedes mezclar también héroes de diferentes sets. Cuando elijas la mazmorra, esta debería coincidir con las cartas en el mazo de encuentro. Con un mazo híbrido podrás jugar con cualquier mazmorra. En un mazo híbrido para cuatro jugadores, mezcla las 44 cartas de cada uno de los dos sets juntas. Ten cuidado ya que sólo habrá ocho fichas de veneno disponibles en partidas híbridas de cuatro jugadores.

## **POCIÓN BALSÁMICA**

La carta de referencia del turno en el Bosque Sombrio tiene una poción balsámica en lugar de una poción de curación. Añade curación de forma pasiva a todas las pociones que uséis y a cada ficha de poción que obtengáis. Cuando uséis la hoja de referencia de turno con la poción balsámica, el grupo empezará la partida con un tipo de poción básica disponible. Elegid cualquiera de las cuatro en la carta y solapadla bajo la carta de poción balsámica durante la preparación de la partida.

- Si usas una poción pero no tienes heridas que curar, el efecto curativo se pierde.
- Puedes elegir usar una ficha de poción en cualquier momento para curar una herida, pero no es muy eficiente.
- El grupo no recibe una poción adicional al principio de la partida por la carta de poción básica.

## **TRAMPAS CON RECOMPENSA DIVIDIDA**

Hay ciertas cartas de trampa que tienen una flecha al lado de cada elección marcando 'objeto' o 'habilidad'. La única forma de reclamar dicha carta como objeto es completando la elección correspondiente, y de la misma forma con la habilidad. Siempre puedes reclamar la carta como experiencia.

## PREGUNTAS FRECUENTES

### **Inicio del turno / Explorar**

**P:** *¿Puedo entrar en una habitación abierta y huir de ella?*

R: No. Sólo puedes huir de una habitación que acabas de abrir.

**P:** *¿Qué pasa si la carta de escalera se revela durante una exploración?*

R: Pon tantas cartas de habitación cerrada como puedas y termina el turno. En una partida a cuatro jugadores, si fueras a poner una puerta con sólo una carta, descártala en su lugar.

### **Lanzar dados y usar habilidades**

**P:** *En una partida a dos jugadores, ¿Cómo funciona el compartir dados? ¿Puedo usar los dados de mi compañero para activar habilidades? ¿Qué pasa con habilidades como Hender?*

R: Los dados que tú lanzas y obtienes por cualquier efecto son tuyos. Esto incluye tus dados de atributos, los dados que lanzas por hazañas heroicas antes del encuentro, los dados obtenidos por habilidades, un dado heroico obtenido por la carta de nivel (aunque inicialmente habréis elegido qué jugador lo lanza). Mantén tus dados separados de los de tu compañero. No puedes usar dados de tu compañero para lanzar habilidades. Habilidades como Hender afectan a tus dados y no puede afectar a los de tu compañero. Tu compañero y tú podéis colaborar para crear un dado heroico. En ese caso deberéis elegir quién se queda con ese dado.

**P:** *¿Puedo usar habilidades para evitar capacidades especiales como dividir, etéreo, debilitación o apuesta atrevida?*

R: No, estos efectos suceden inmediatamente tras lanzar los dados.

**P:** *¿Puedo usar los dados obtenidos con una habilidad para pagar por otra?*

R: Sí. Una vez obtenidos o lanzados, tus nuevos dados están disponibles para ser usados.

**P:** *¿Qué puedo hacer si me quedo sin dados en la reserva?*

R: En cualquier momento puedes descartar dados a la reserva personal si no los quieres. Esto te puede ayudar a ti o a tu compañero a obtener ciertos dados por habilidades o pociones.

**P:** *¿Puedo usar habilidades gratuitas más de una vez?*

R: Cada habilidad sólo puede ser usada una vez por encuentro.

**P: ¿Puedo usar un dado azul para pagar por más de un hechizo?**

R: No, cada hechizo debe ser pagado de forma individual y todos los dados usados para pagar son descartados inmediatamente.

## **Pociones**

**P: ¿Cómo consigo pociones?**

R: Recibes una poción al empezar la partida. Obtienes una ficha de poción adicional cada vez que subes de nivel. Si identificas una nueva poción como botín, metiéndola bajo tu carta de referencia de turno, obtienes una ficha de poción. El talento preparado te da una poción adicional al empezar la partida.

**P: ¿Cuándo puedo usar las pociones?**

R: La invisibilidad debe ser usada antes de empezar un encuentro. Las pociones de curación pueden ser usadas al empezar el turno para curar tres heridas de un héroe o durante una batalla para curar dos heridas de un héroe. El resto de pociones pueden ser usadas durante los encuentros, de la misma forma que las habilidades.

## **Daño, tiempo y habilidades de prevención**

**P: ¿Cuándo puedo usar habilidades de prevención de tiempo y daño?**

R: Las puedes usar durante los encuentros. Durante la fase de sufrir consecuencias para mitigar los efectos de las casillas de desafío que hayan quedado visibles.

**P: ¿Cómo funcionan Vientos gélidos y Tormenta de cuchillas con habilidades de prevención/distribución de daño? ¿Cómo actúan el daño y el tiempo con estos efectos?**

R: Vientos gélidos y Tormenta de cuchillas sólo tienen en cuenta el daño recibido y el tiempo gastado durante la fase de sufrir consecuencias. Ignora el coste de las habilidades, elecciones de trampa o efectos de combate. Primero, cuenta cuánto daño y tiempo quedan visibles en las casillas de desafío que no estén cubiertas. Luego, aplica los efectos de prevención que se quieran usar (por ejemplo, la esquiva). Si todavía queda suficiente tiempo para activar los vientos gélidos o daño para activar la tormenta de cuchillas, añade una herida. Finalmente, divide el daño entre los personajes y, posteriormente, gasta el tiempo necesario.

**P: ¿Qué pasa si la carta de escalera está visible y hace daño durante la fase de sufrir consecuencias?**

R: Aplica su daño tras la fase de sufrir consecuencias.

**P: En un encuentro de trampa, ¿Cuándo gasto el tiempo de la elección que he tomado?**

R: Inmediatamente en el momento de realizar la elección, antes de las hazañas heroicas o lanzar dados. Este tiempo no forma parte de las consecuencias del encuentro.

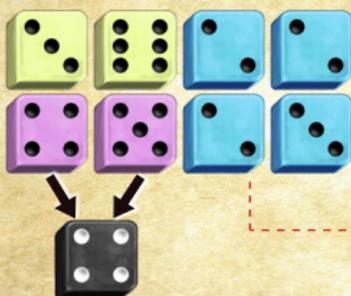
## MODO HISTORIA: MISIONES Y ARTEFACTOS

Gracias a un objetivo cumplido durante la campaña de Kickstarter del Bosque Sombrio, hemos añadido unos cuantos desafíos adicionales con historias sobre artefactos mágicos. Llevar estos artefactos en tus aventuras te dificultará el camino, pero serán necesarios para dismantelar la magia negra que oculta impresionantes secretos!

Puedes acceder a dichas misiones ¡GRATIS! en [toygames.es/mazorra/historia](http://toygames.es/mazorra/historia)

### EJEMPLO DE COMBATE

Irene ha lanzado sus dados de combate:



Las casillas de escudo deben ser cubiertas las primeras. Luego, gasta dos dados para obtener un dado heroico, ya que sus dados de agilidad no eran muy útiles aquí. Finalmente, coloca el resto de dados en las casillas de desafío incluyendo la casilla de la carta de mazmorra. No ha tenido ningún resultado de 1, así que el dividir del cieno rebosante no tiene efecto.

Las consecuencias del combate son:



# CRÉDITOS

**Creado por** Chris Cieslik

**Dirección de arte por** Alanna Cervenak

**Ilustración por** Will Pitzer

**Artes adicionales por** Vicki Sarkeesian

**Editado por** Alys Dutton

**Traducido y editado en español por** Ramón Redondo y David Amorín

**Maquetado en español por** Ramón Redondo y Rayos Games SC

**Playtest & desarrollo:** Eric Reuss, Julia Urquhart, Kat Dutton, Rob Seater, Mike Walsh, Marc Hartstein, Jacob Davenport, Evan Derrick, Kevin O'Brien, toda la gente que ha descargado y probado nuestro print and play, nuestros backers de Kickstarter, y todos nuestro visitantes en la Gen Con!

## Visitanos Online

---

 @toygameses

 toy.es/mazorra

 facebook.com/SomosToy

**TOY**  
GAMES  
www.toygames.es

**Consigue la banda sonora y otro material  
descargable en toy.es/mazorra!**

© 2024 Asmadi Games  
Asmadi Games | 23 Windsor St #2 | Arlington MA 02474

 @toygameses |  facebook.com/SomosToy

