

EL AMO DEL CALABOZO



INTRODUCCIÓN



En la aldea no se habla de otra cosa: cada amanecer aparece una nueva víctima y se sospecha que la causa acecha en lo más profundo del bosque. La incertidumbre se cierne sobre todos los habitantes sembrando el miedo y la destrucción.

Un grupo de valerosos guerreros partió hacia el bosque para descubrir qué está sucediendo y acabar, de una vez por todas, con el culpable de tanta destrucción...

Pero fueron apresados y ahora están atrapados en los calabozos excavados en la roca. Tienen que salir de las celdas y acabar la misión. Guía en esta aventura al Bárbaro, la Elfa, el Enano y el Hechicero para conseguir su objetivo.

Objetivo del juego:

Recorrer las 18 habitaciones del calabozo y vencer al Amo del Calabozo.

Todo ello deberás conseguirlo eliminando enemigos, con habilidades y armas que encontrarás por el camino.

Además podrás rescatar a tus compañeros, que te ayudarán a conseguirlo con sus propias habilidades y armas.





Carta de sala del trono. Se reserva hasta el final de la partida.

Mazo de amos del calabozo. Se reservan hasta el final de la partida.



Descartes. Espacio reservado a los descartes de habitaciones enemigos y tesoros.



Carta de dificultad. Se coloca un contador en la primera casilla y se avanza según las habitaciones superadas.



Mazos de armas básicas. Se reservan según se vayan desbloqueando (liberando) los personajes a lo largo de la partida.

Mazos principales del calabozo. En orden de izquierda a derecha: Habitaciones, Enemigos, Tesoros

Zona de combate. Espacios reservados en orden de arriba a abajo: Habitaciones, Enemigos, Mano de combate

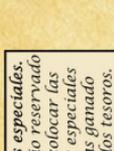


Mazo de personajes.

Mazo de combate. Compuesto por habilidades básicas en un inicio y por los espantos, armas básicas, desbloqueadas + descartes



Cartas especiales. Espacio reservado para colocar las cartas especiales que has ganado entre los tesoros.



Preparación:

1. Escoge un personaje al azar con el que empezar el juego. Aparta el resto de personajes y sus armas básicas. (Las usarás más tarde)



2. Mezcla las cartas de habilidad básica y las 3 armas de tu personaje inicial y colócalas boca abajo en un montón junto a la carta de personaje. Este será tu mazo de combate.

 Bárbaro Espada, escudo y martillo

 Elfa Arco, lanza y dagas

 Enano Hacha, maza y puñal

 Hechicero Magia de fuego, de hielo y de viento.

3. Separa la carta Salón del trono del resto del mazo de habitaciones y baraja el resto del mazo. Esta carta se juega una vez superadas las otras 17 habitaciones.



4. Separa las cartas de Amos del calabozo del resto de cartas de enemigo y baraja el resto del mazo. Colócalo boca abajo.



5. Baraja y coloca boca abajo en un único mazo las cartas de tesoro.

6. Coloca los 20 contadores de vida a un lado y la carta de niveles de dificultad con un marcador en el nivel 1 al otro.



 ¡Ya estás listo para jugar a El Amo del Calabozo!!



Desarrollo de la partida.

La partida consta de 6 rondas

Desarrollo de ronda: Exploración



Revela tres cartas de habitación.

Entra en las habitaciones en el orden que quieras.

No olvides reservar las cartas restantes, entrarás en ellas más tarde, si es que no mueres en el intento. La ronda consta de 3 turnos (cada uno en una carta de habitación) divididos en dos fases.

Fase 1: Enfrentamiento

Una vez que has elegido una habitación, revela tantas cartas de Enemigo como indique la carta de habitación según el nivel de dificultad indicado en la carta de dificultad.

Revela también tantas cartas de combate como indique la carta de habitación.



*Debes vencer a los enemigos y trampas de uno en uno, pero puedes enfrentarte a ellos en el orden que quieras. Suma los puntos de lucha de todas tus cartas de combate. Para vencer a un enemigo, tus puntos de lucha deben ser iguales o superiores a los puntos de lucha del Enemigo o trampa.



**Puedes ir cambiando puntos de vida por cartas de tu mazo de combate para intentar vencer. 1 vida = 1 carta.*



**Puedes resolver los efectos de tus cartas de combate en el orden que prefieras. No olvides girar las cartas según vayas usándolas.*

*****NOTA*****

Las cartas de combate se usan todas, sumen o resten puntos de lucha al combate. Pero en el orden que se elija.

Todas las cartas son devueltas al descarte después de cada habitación. No se pueden reservar para la siguiente.

Si te sobran puntos de lucha de un arma ya utilizada, puedes usarlos contra otro enemigo de la habitación.



**Si no puedes ganar, puedes huir. Para ello debes pagar una vida por cada punto de lucha que te falte para vencer a los enemigos.*

En este caso no ganas tesoros, pero avanzas de nivel en la carta de fase y pasas a la siguiente habitación.

Fase 2: Resolución

Si ganas:

Si vences al 'Enemigo' deja la carta en el mazo de descarte de enemigos y pasa al siguiente.

Cuando hayas vencido a todos los enemigos y trampas de la habitación, roba tantos tesoros como indique la carta.

Elige la mitad y déjalos en tu mazo de descartes.

La otra mitad irá al mazo de descartes de tesoros.



Avanza una casilla en la carta de dificultad.



Si huyes:

Por cada vida que hayas pagado para huir, puedes retirar definitivamente una de las cartas jugadas durante ese combate, siempre que su habilidad no haya sido jugada. Lleva las cartas de habitación, enemigos y las cartas jugadas a sus respectivos mazos de descarte y enfrentate a la siguiente habitación. Cuando no queden habitaciones, comienza una nueva ronda

Rescate de un personaje

Se rescata a un personaje venciendo a todos los enemigos de la habitación en la que está encerrado. Cuando rescates a un personaje, coloca su carta de personaje junto al resto de personajes en juego y añade sus armas y habilidades básicas a tu mazo de descartes.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina en victoria si aún te quedan vidas en la reserva tras superar la habitación Salón del trono y una vez vencido el amo del calabozo. La partida acaba en derrota si en cualquier momento agotas tus marcadores de vida.

MODOS DE JUEGO

En función de una serie de cambios sobre la preparación del juego, variará y mucho la dificultad de la partida.

Inicio

En este modo de juego disfrutarás de más ventajas que en ningún otro. Sirve como partida de aprendizaje y ayuda a familiarizarse con las mecánicas básicas del juego.

20 vidas.

4 personajes liberados.

Amo del calabozo descubierto de inicio.

Nigromante y dragón eliminados de la partida.

Fácil

Si aun no te atreves con el modo básico y necesitas una pequeña ayuda de inicio, este es tu modo de juego.

20 vidas.

1 personaje de inicio.

Amo del calabozo descubierto de inicio.

Nigromante eliminado de la partida.



Básico

Es el modo de juego que deberás pasar para poder decir "yo me pasé El Amo del Calabozo" Tiene una dificultad media-alta y es el modo "normal" de juego (el que aparece explicado en este manual de forma detallada).

20 vidas.

1 personaje de inicio.

*Amo del calabozo oculto hasta la sala del trono.
No se eliminan cartas de la partida en un inicio.*

Avanzado

Si a alguien le parece demasiado fácil el juego, se lo ha pasado en nivel básico ya 3 o 4 veces y no le supone ya ningún reto. Puede intentarlo de este modo.

10 vidas.

1 personajes de inicio.

*Amo del calabozo oculto hasta la sala del trono.
Se elimina en un inicio la carta especial "Revivir".*

Legendario

Es más probable que te toque la lotería a que ganes en este modo de juego. Es como ir a una guerra armado con un tirachinas y una vara. Pero si aun piensas que eres capaz de vencer así, te digo como se configura esta partida.

15 vidas.

0 personajes de inicio.

*Amo del calabozo oculto hasta la sala del trono.
Se eliminan todas las cartas especiales.*

COMPONENTES

Íconos del juego

TIPOS DE CARTA Y OTROS ICONOS BÁSICOS



Personaje principal.



Enemigo común.



Amo del calabozo. Enemigo final del juego.



Habitación.



Magia. Arma básica del Hechicero.



Habilidad básica.



Arma básica de personaje.



Carta especial.



Pócima.



Veneno.



Tesoro. Recompensa que se adquiere al vencer a todos los personajes de una habitación.



Indican la cantidad de cartas de combate con las que enfrentarse a los enemigos de una habitación.



Puntos de lucha.



ARMAS



*Arco. Dagas. Escudo. Espada. Hacha. Lanza. Martillo. Maza.
y
Puñal.*

ACCIONES Y HABILIDADES ESPECIALES DE CARTAS



Recupera tantos contadores de vida como marque el icono.



Puedes desvelar tantas cartas de combate de tu mazo como marque el icono.



Ordena las tres cartas superiores de tu mazo de combate.



Elimina de la partida una carta en juego que no haya sido usada en el combate.



Cambia tantas cartas como indique el icono, por otras del mazo de combate. Su habilidad no puede haber sido utilizada.



Copia la habilidad de otra carta en juego.



La carta con este icono no se ve afectada por ese tipo de cartas.



Impide la habilidad de un personaje principal al azar durante un combate.



Vence a un enemigo en combate directamente.

1. Carta de dificultad (x1)



Indican el nivel de dificultad en el que te encuentras en la partida.

La carta de dificultad esta dividida en 18 casillas, que avanzan en forma de espiral y están agrupadas en tres colores.

Éstos van del verde al rojo, según la dificultad.

Al inicio de la partida coloca un marcador

en la casilla número 1, irás avanzando casillas según superes habitaciones.

2. Habitaciones (x18)

Indican la cantidad de enemigos a la que te enfrentas según el nivel de dificultad en el que estés.



Icono tipo de carta (ver glosario).

Cantidad de cartas de combate que puedes usar para luchar en esta habitación.

Tesoros que descubres si logras vencer a todos los enemigos de la habitación.

Salas especiales

CELDAS

Cada personaje tiene su propia Celda en el mazo. Se rescata un personaje venciendo a todos los enemigos de la habitación en la que esta encerrado.

Cuando rescates a un personaje coloca su carta de personaje junto al resto de personajes en juego y añade sus armas y habilidades básicas a tu mazo de descartes.



La sala del trono

Es la última habitación en ser jugada. Al descubrir la sala del trono, primero tendrás que vencer a todos los enemigos que indica la carta y después al amo del calabozo.

Para ello barajas las 4 cartas de enemigo final y revela una de ellas.



3. Enemigos y trampas (x28)

Hay que vencer a todos los enemigos de una habitación para superarla y recoger sus tesoros. O bien, huir de la misma, en cuyo caso no ganarás los tesoros pero avanzarás en la partida.

Puntos de lucha. Son los puntos que tendrás que igualar o superar con las cartas de juego para vencer



Icono tipo de carta (ver glosario)

Sólo en las cartas de amo del calabozo. Este icono indica la cantidad de cartas con las que puedes luchar (robaremos 10 cartas)

Efecto que tiene cada enemigo sobre nosotros. Habilidad especial.



Araña gigante.

Viven en las zonas más oscuras del calabozo. Se rumorea que pueden llegar a comerse a un humano en cuestión de segundos.

Son inmunes a las pócimas.

Cerdicornio. Especie poco usual pero muy peligrosa. Con la fuerza de un toro y el hambre de un cerdo.

Si vences con arco o lanza ganas una vida.





Devoradores. Por separado son peligrosos, en grupo son letales. Sus mandíbulas de 68 piezas dentales y sus ojos rojos provocan verdadero terror a quien se cruza con uno de ellos.

Si hay 2 cartas de devoradores en una misma habitación, suman +1 punto de lucha.

Dragón. Sin duda de las bestias más temidas por quienes se adentran en los calabozos.

Las llamas que es capaz de producir, casi sin esfuerzo, pueden derretir las armas de quienes osen enfrentarse a él.

Huir del dragón cuesta 2 vidas extra.



Espectro. Almas errantes que vagan por las mazmorras importunando a todo aquel que se atraviese en su camino. Pueden llegar a adoptar cuerpo material y son realmente peligrosos en las distancias cortas.

Las pócimas le hacen un daño extra.

Gigante. Aun no se tiene certeza al cien por cien de como llegaron a los calabozos. Pero estos habitantes del bosque enraizaron pronto y se hicieron fuertes en los ejercitos oscuros de los amos del calabozo.

Si lo vences ganas un tesoro extra.



Góblin. Forman la principal legión del ejercito oscuro de los amos del calabozo. Pequeños pero hábiles guerreros que no temen a nada ni a nadie. Sin duda difíciles de derrotar, sobretudo a corta distancia. Son más fáciles de vencer con armas arrojadas y magias.

Inmunes a dagas y puñal.



Guardián de las sombras. Guerreros que mueren y reviven una y otra vez mientras todas sus piezas sigan enteras, gracias a las artes oscuras del nigromante. En su mayoría se trata de caballeros que murieron tratando de vencer al amo del calabozo.

Si lo vences ganas un tesoro directo.

Murciélagos. Como en cualquier cueva, se aglutinan en lo más profundo y oscuro de los pasadizos. Siempre atentos, esperando que llegue carne fresca intentando atravesarlos. Atacan en grupo y son muy pesados. Si huyes, los murciélagos te persiguen a la siguiente habitación.



Nigromante. La mano derecha del amo del calabozo. Habitaba el calabozo incluso antes que los propios amos. Su magia es tan oscura como las propias celdas de las mazmorras. **Añade una cantidad de enemigos a la habitación (no trampas) al instante en función del nivel de la partida.**

Orco. Forman la facción más fuerte del ejército oscuro. Son despiadados y robustos. Equipados con armas rudimentarias forjadas en los ríos de lava de la mazmorra. Se encuentran a lo largo de los pasadizos, acechando la llegada de algún guerrero.

Suman un punto de lucha si usas un escudo para vencerlo



Planta carnívora. De extraña procedencia crecen entre los muros y llegan a alcanzar tamaños de hasta 3 metros de alto. Provistas de fuertes mandíbulas suponen una amenaza para quien realice una incursión en los calabozos.

Restan un punto de lucha a su ataque si hay murciélagos en la misma habitación.



Usa una carta de combate menos de lo que marque la habitación.



No puedes usar las habilidades de uno de tus personajes al azar.



Resta un punto de lucha si a esta carta se te defiendes con un escudo.



Si huyes restas dos contadores de vida extras.



Quimera. El amo del calabozo más fuerte de todos. No necesita una habilidad especial porque tiene más puntos de lucha que el resto.

Caballero oscuro. Diestro con el mandoble el caballero oscuro conoce todas las técnicas de lucha cuerpo a cuerpo. Con una total falta de empatía ve morir a sus víctimas casi sin pestañear. Suma un punto de lucha a esta carta si luchas con espadas.



Gorgona. Monstruo mitológico capaz de convertir en piedra a sus enemigos solo con mirarlos a los ojos. Con un puñado de serpientes a modo de cabello y cuerpo mitad serpiente, mitad humana, tiene una habilidad innata con el arco. No puedes usar las habilidades de un personaje al azar en la batalla contra Gorgona.

Mago. Cuentan que el mago del calabozo les dio poderes a todos los seres que habitan en el mismo. En mayor o menor medida eso es cierto, pues cada estancia del mismo está cubierta por un aura mística que sólo es explicable gracias a este ser. Resta un punto de lucha extra por cada pócima que uses para vencer al mago.



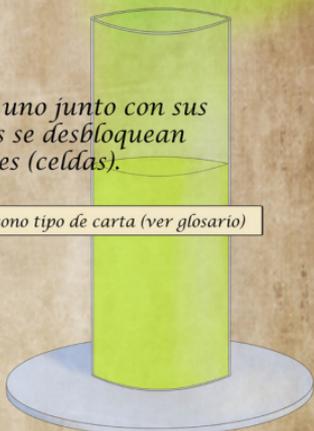
4. Personajes (x4)

Al comienzo de la partida se escoge uno junto con sus armas básicas, el resto de personajes se desbloquean (rescatan) venciendo sus habitaciones (celdas).

Habilidad especial del personaje. Puedes usar las habilidades de todos los personajes en juego durante toda la partida. Afectan a todas las armas y pocimas en juego, incluso si hay más de una repetida. vg: si tengo al enano y sale una carta de puñal y otra de dagas sumaria un punto de lucha adicional a cada una.



Icono tipo de carta (ver glosario)



Habilidades:

Bárbaro: suma un punto de lucha a hachas y espadas.

Elfa: suma un punto de lucha a arcos y lanzas.

Enano: suma un punto de lucha a martillo y puñal.

Hechicero: suma 2 puntos de lucha a pocimas.

5. Habilidades básicas (x22)

Algunas restan puntos de lucha, puedes eliminarlas durante un lucha en la que hayas huido. Por cada vida empleada en huir puedes eliminar de la partida una carta jugada de tu mazo de combate.

Puntos de lucha con los que te enfrentas a los enemigos.



Icono tipo de carta (ver glosario)



6. Tesoros (armas y pocimas) (x29)

Se consiguen en caso de vencer a todos los enemigos y trampas de una habitación. De los tesoros que contenga una habitación te quedas la mitad y van al descarte de

tu mazo de combate. El resto van al descarte de los tesoros.

Puntos de lucha con los que te enfrentas a los enemigos.



Icono tipo de carta (ver glosario)

Efecto. Se usa una vez por combate y se marca girando la carta 90°

Efectos y habilidades de las cartas de tesoro.



Eliminar. Retiras una carta de habilidad o arma jugada y queda fuera de la partida.



Cambiar. Descarta una carta de combate de la que no hayas jugado el efecto ni sumado sus puntos de lucha y revela en su lugar una nueva carta del mazo de combate.



Doblar. Multiplicas por dos los puntos de lucha de una carta de combate. No son acumulables. Si ya has usado doblar sobre una carta no puedes usar de nuevo otra carta de doblar sobre la misma.



Copiar. Replicas el efecto de una carta de combate.



+1 Vida; Sumas 1 vida (límite según modo de juego)



+2 Vidas; Sumas 2 vidas (límite según modo de juego)



+1 Carta. Puedes revelar una carta más del mazo de combate sin restar vidas.



+2 Cartas. Puedes revelar dos cartas más del mazo de combate sin restar vidas.



Ordenar. Ordena las 3 cartas superiores del mazo de combate.

7. Cartas especiales

Se consiguen entre los tesoros de las habitaciones. Estas cartas no se añaden a tu mazo de descartes, se acumulan junto a las cartas de personaje. Se pueden jugar en cualquier momento excepto contra los amos del calabozo y tienen efecto cuando son jugadas. Una vez jugadas son eliminadas de la partida. Hay 7 diferentes y tienen el marco con líneas amarillas.



Cambia los puntos de lucha de las cartas que no hayas jugado por puntos de vida.



Utiliza los puntos de lucha de un enemigo contra otro enemigo de esa habitación.



Si mueres revive con 5 vidas.



Huye de una habitación sin perder puntos de vida. No consigues tesoros.

NOTA

Las cartas mejoradas (con puntos duplicados) se venderían por el total de puntos. Los personajes no mejoran armas, solo suman puntos de lucha en combate.



Sustituye una habitación en juego por otra ya jugada.

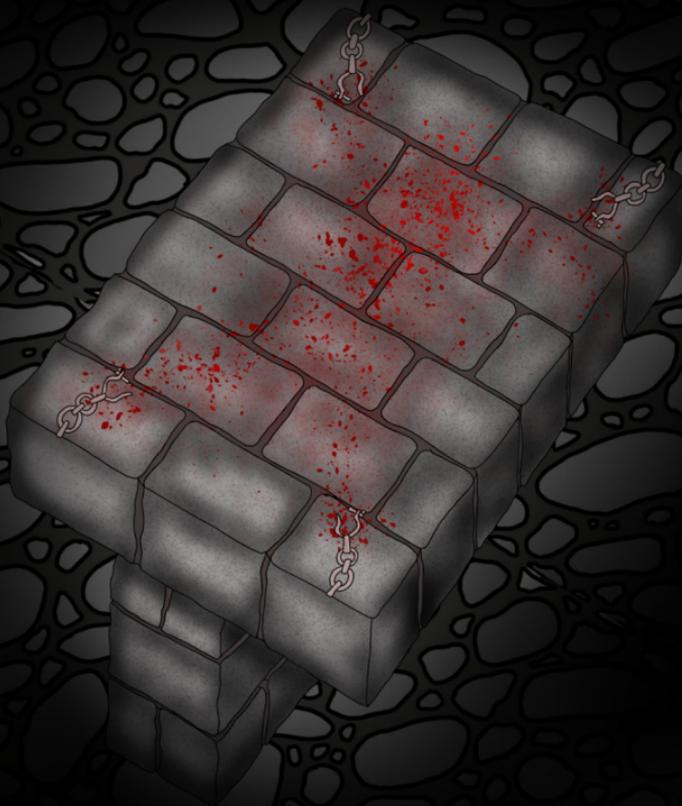


Elimina un enemigo del combate.



Elimina a un enemigo que haya sido herido previamente





La estantería de los juegos
2020