JULIÁN CHAB

DUNGEONS & DRINKS



REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN



En **Dungeons & Drinks** sos un héroe pasado de copas que entra junto con sus amigos a un dungeon lleno de peligros y monstruos que no molestaban a nadie.

En cada partida los jugadores compiten por ver quién es el mejor tomando y matando monstruos indefensos. Algo que sería muy simple... si los demás jugadores no estuvieran molestándote para impedir que cumplas tus planes.

COMPONENTES



30 cartas de Monstruo



7 cartas de Jefe



6 Personajes



30 contadores de daño



38 cartas de Hechizo



30 cartas de Borrachera



1 ficha de jugador activo

ELEMENTOS DEL JUEGO



Cartas de Monstruo

Estaban tranquilos, sin molestar a nadie, ¡hasta que los atacaste!

Cartas de Jefe

Cada partida termina con una batalla ÉPICA* contra un Jefe. Los reconocés por el elegante color dorado de sus cartas.

*Más bien ligeramente emocionante





Cartas de Hechizo

Poderosa magia (?) que los héroes pueden usar para ~~cagarle la vida a otros héroes~~ derrotar a sus enemigos más fácilmente.



Cartas de Borrachera

Tomaste en la taberna, durante el combate, en el descanso... ¿Qué pensaste que iba a pasar? Estas cartas representan los efectos de la borrachera que vas a vivir durante tu aventura.

Fichas de Personaje

Una por jugador. Acomodá los Monstruos que mataste y tu carta de Borrachera alrededor de esta ficha. Le pusimos algunos símbolos que no tienen mucho sentido a menos que hagamos una expansión.





Contadores

Usalos para llevar cuenta del daño que tienen los Monstruos.

Ficha de Jugador Activo

Una manera elegante de acordarse a quién le toca jugar.



PREPARACIÓN DEL JUEGO



2	8
3	10
4	12
5	14
6	16

1. Mezclá todas las cartas de Monstruo y separá boca abajo y al azar tantas cartas como corresponda de acuerdo a la cantidad de jugadores. Luego, colocalas boca abajo en el centro de la mesa, formando el mazo de Monstruos. Devolvé a la caja las cartas que no estés usando.

2. Mezclá las cartas de Jefe y elegí una al azar. Sin mirarla, colocala boca abajo debajo del mazo de Monstruos.

3 Mezclá las cartas de Hechizo y colocalas boca abajo, formando el mazo de Hechizos.

4. Mezclá las cartas de Borrachera y colocalas boca abajo, formando el mazo de Borracheras.

5. Repartile 1 ficha de Personaje y 1 carta de Borrachera a cada jugador. Cada uno las coloca delante suyo boca arriba.

6. Repartile 3 cartas de Hechizo a cada jugador. Estas cartas son secretas.

¡Hasta que decidas usarlas! DUH

7. Da vuelta las 3 primeras cartas del mazo de Monstruos y colocalas boca arriba, formando el Dungeon.

8. Dale la ficha de Jugador Activo al último en haber tomado un vaso de agua. En caso de empate desempata el último en haber tomado jugo. Si el empate sigue, desempatan: gaseosa, licuado, café, té, milkshake y yogurt, en ese orden.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es ser el jugador con más puntos una vez que eliminen al Jefe del Dungeon. Ta fácil, ¿no?

El Dungeon tiene Monstruos

Los Monstruos dan puntos



¡Matá Monstruos! (O evitá que otros héroes lo hagan)

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empezando por el jugador que haya recibido la ficha de Jugador Activo (ver Preparación del Juego), todos los jugadores van a jugar turnos en sentido horario hasta que alguno derrote al Jefe.

Un turno está compuesto por las siguientes fases:

1. Fase de Inicio

- Si hay menos de 3 enemigos (Monstruos y/o Jefes) en el Dungeon, llenalo usando cartas del mazo de Monstruos hasta que haya 3. Si el mazo de Monstruos está vacío, omití este paso.
- Robá una carta de Hechizo.
- En caso de que no tengas una carta de Borrachera (porque, por ejemplo, incumpliste la anterior) robá una carta de Borrachera nueva.

2. Fase de Ataque



Durante la Fase de Ataque estas OBLIGADO a atacar a uno de los enemigos que se encuentren en el Dungeon:

- Elegí a qué enemigo vas a atacar y señalalo.
- Todos los jugadores (incluido vos) pueden jugar las cartas de Hechizo que quieran, en cualquier orden, siempre respetando sus reglas (ver Cartas de Hechizo). Una vez todos hayan jugado (o no) las cartas de Hechizo que querían, procedé a atacar al Monstruo/Jefe que elegiste.

IMPORTANTE: recordá que, fuera de tu turno, solo podés jugar cartas de Hechizo RÁPIDO (con el símbolo).

- Resolvé el ataque colocando un contador de daño en el Monstruo/Jefe atacado.

ATENCIÓN: las habilidades y efectos de los Monstruos y/o cartas de Hechizo jugadas podrían hacer que le hagas más o menos daño, que falles tu ataque, que le pegues a un Monstruo diferente, etc.

- Si luego de dañar al enemigo, éste ahora tiene los mismos o más contadores de daño que HP, ¡lo acabás de derrotar! **Colocá el enemigo debajo de tu personaje, descartá tu carta de Borrachera actual y robá una carta de Borrachera nueva,** la cual tenés que leer en voz alta y colocar cerca de tu ficha de personaje, a la vista de todos.



IMPORTANTE: a medida que vayas matando más Monstruos, siempre colocá las cartas de manera que todos los puntos de Victoria que tenés queden visibles.



Si acabás de matar al Jefe, la partida termina inmediatamente. Procedé con el Final de la Partida. Si no, pasá a la fase de Fin de Turno.

2. Fase de Fin de Turno

- Si tenés más de 3 cartas de Hechizo en la mano, descartá hasta tener 3.
- Pasale la ficha de Jugador Activo al jugador a tu izquierda, quien procede a jugar su turno.

CARTAS DE HECHIZO

Estas cartas tienen efectos que te ayudan a matar Monstruos más fácilmente... o a impedir que otros héroes los maten.

Existen 3 tipos de carta de Hechizo: LENTO , RÁPIDO y BONUS .

- Las cartas de Hechizo LENTO sólo pueden ser jugadas durante tu turno.
- Las cartas de Hechizo RÁPIDO pueden ser jugadas en cualquier momento.
- Las cartas de BONUS no pueden ser jugadas, pero te dan beneficios (o restan puntos) si las conservás en tu mano al finalizar la partida.

Cuando un jugador juega una carta de Hechizo, se aplica el efecto automáticamente.

Si 2 o más jugadores tratan de jugar un Hechizo al mismo tiempo, sus cartas se resuelven en el orden que fueron tocando la mesa.

En caso de que dos o más personas hayan jugado sus cartas EXACTAMENTE al mismo tiempo, decide el dueño del juego.
Y si no te gusta... comprá tu propia copia .

CARTAS DE MONSTRUO

- Los puntos de vida de un Monstruo son los cuadrados de color que tiene en su barra de HP. Cada cuadradito representa un punto de vida, **no importa de qué color sea (salvo en el modo de juego DRINKING).**



- Los Monstruos tienen diferentes tipos de Habilidades que afectan las condiciones de juego.

  : Habilidades que tienen efecto cuando el Monstruo es revelado desde el mazo.

  : Habilidades que tienen efecto cuando el Monstruo muere.

  : Habilidades que tienen efecto de forma permanente mientras el Monstruo esté en juego.

- Los Hechizos y Habilidades que nombran específicamente Monstruos o Jefes solo afectan al tipo de enemigo que mencionan.

CARTAS DE BORRACHERA

Estas cartas representan los efectos del alcohol en sangre de tu héroe.

- Siempre que tengas una carta de Borrachera delante tuya, tenés que cumplir con lo que te pide dicha carta, ya sea un impedimento del habla, un comportamiento extraño, etc.

spoiler: casi siempre

Si en algún momento, por el motivo que sea, dejás de hacerlo, colocá tu carta de Borrachera dada vuelta debajo de tu personaje, junto a tus Monstruos, indicando la pérdida de un punto.



IMPORTANTE: acordate que, al principio de cada turno, si no tenés una carta de Borrachera tenés que robar una nueva.

Acordate también que, siempre que matás un Monstruo, tenés que cambiar la carta de Borrachera. ¡Salud!

FINAL DE LA PARTIDA

A medida que los jugadores vayan matando Monstruos, poco a poco se van a ir acercando a la última carta del mazo de Monstruos, la cual, si hiciste bien la preparación del juego, es un Jefe.

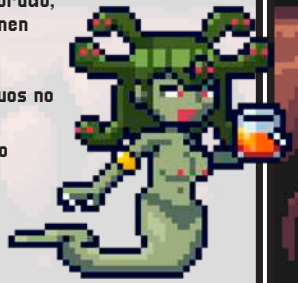
Los Jefes son muy parecidos a un Monstruo común, con las siguientes diferencias:

1. Además de tener un elegante borde dorado, los Jefes dan muchísimos puntos y tienen muchos muchos puntos de vida.

2. Los cartas que SOLO afectan a Monstruos no afectan a Jefes.

   Los cartas que SOLO afectan a Jefes no afectan a Monstruos.

   Los cartas que afectan a "Enemigos" afectan a Jefes y Monstruos.



3. Cuando el Jefe es eliminado, la partida termina INMEDIATAMENTE. Si algún Monstruo queda en juego sin haber sido eliminado, es devuelto a la caja.

Inmediatamente se procede a contar puntos:

+1 por cada estrellita en todo enemigo (Monstruo o Jefe) que hayas eliminado.





+1 por cada carta de Hechizo que dé puntos y que tengas en la mano.

-1 por cada carta de Borrachera que hayas incumplido.





-1 por cada carta de Hechizo que tengas en la mano y que reste puntos.

VARIANTE "DRINKING"



En esta variante, los jugadores eligen una bebida (o más) y le asignan una bebida y una cantidad de tragos a cada uno de los colores de los puntos de vida de los Monstruos.

Algunos ejemplos:





Cada vez que un jugador le hace un daño a un Monstruo, deberá beber la cantidad de tragos pautados según el color del daño que le haya hecho.

En caso de que un jugador haga más de un daño en un mismo ataque, deberá beber por cada daño hecho.

Los puntos de vida se cuentan DE DERECHA A IZQUIERDA.



De más está decir que el tipo y naturaleza de las bebidas a usar quedan a libre albedrío de los jugadores, y que Bureau de Juegos recomienda que este modo solo sea jugado entre adultos responsables. Y si esos adultos responsables se graban mientras juegan, lo postean en las redes y nos etiquetan, nos harían muy muy felices.

VARIANTE "TRIPLE JEFE"

¡Porque un Jefe no alcanza!

Jugá este modo igual que en el modo común pero, durante el punto 2 de la preparación, separá tres Jefes en lugar de uno.

Cuando el primero de los tres Jefes aparezca en el Dungeon, descartá cualquier Monstruo que aún esté con vida y llená el Dungeon con los otros dos Jefes que colocaste al fondo del mazo de Monstruos.

La partida sigue hasta que los TRES jefes hayan sido derrotados.

VARIANTE "SOY UN JUGADOR DE EUROGAMES MUY SERIO"

Jugá este modo igual que una partida común, pero sin cartas de Borrachera.

Siempre que alguna carta haga mención o referencia a una carta de Borrachera, ignorala.

ACLARACIONES SOBRE MONSTRUOS Y HECHIZOS

Si el efecto de alguna carta (ya sea de Hechizo, de Monstruo, de Jefe, etc) te impide realizar alguna acción (como por ejemplo atacar), simplemente no la hagas.

Ejemplo: te quieren robar una carta y no tenés ninguna en la mano. Mala suerte: no te roban nada.

Ejemplo 2: querés atacar a un Monstruo y no hay ningún objetivo válido. No atacás.

En caso de que se trate de una acción necesaria (como atacar), se omite la acción.

Ejemplo: si al haberse jugado dos cartas VIP no tenés a quién atacar, jugás tu turno sin atacar.



After Office + Trago Amargo
Ambos cartas combinadas consiguen que hagas un total de 4 daños en un ataque.



Daiquirombie
Ataques múltiples dentro de un mismo turno también cuentan como ataques consecutivos.



Ghoula Libre
Inmune a efectos de Hechizos: ataques múltiples no lo afectan, ataques que hacen más de un daño tampoco, no se lo puede atacar más de una vez por turno, etc. Ningún efecto que provenga de un Hechizo puede afectarlo de ninguna manera.



Jelly Shot
Cuando más de un jugador está empatado en la menor cantidad de puntos, todos son "el jugador con menos puntos". Si un jugador tiene 4 puntos, otro 3, y otros dos jugadores tienen 1 punto cada uno, cualquiera de los últimos dos jugadores puede atacarlo.



Baconal
Reemplazar a un Monstruo implica remover del juego ese Monstruo y colocar en su lugar un Monstruo al azar de los que quedaron fuera del juego (en la caja).

Créditos

Autor y Arte: Julián Chab

Diseño Gráfico: Luisa Kühner

Edición y reglamento: Michel Fischman

Coordinación general: Antonio Sá Rego

Proofreading: Santi Szulman

