

Dungeons & Blocks



1-4



Octorebel

Dungeons & Blocks

**Adéntrate en la mazmorra, explórala y descubre los tesoros escondidos
¿Serás tú quien consiga la mayor cantidad de tesoros? O serás quien caiga en todas las
trampas, no pierdas tu camino y conviértete en un gran explorador.**

**Contiene: 4 tableros de héroes / 1 hoja tablero mazmorra
1 tablero mazmorra vs / mazo de monstruos
Necesitas por cada jugador: 1 lápiz / 1 dado de 6 caras**

Como Jugar 1 a 4 jugadores:

En primer lugar, imprime una hoja de mazmorra por cada jugador, selecciona un jugador inicial con el lanzamiento de un dado, comenzara quien obtenga el mayor número, el jugador inicial ira cambiando en cada ronda en dirección horaria.

Se repartirá a cada jugador un tablero de héroe con figuras y una copia de la mazmorra quienes deben comenzar desde la puerta marcada al inferior de la mazmorra.

Mezcla el mazo de monstruos y déjalo al alcance de todos los jugadores.

El jugador inicial debe lanzar 1 dado por cada jugador participante y siguiendo el orden de jugador comenzando por el inicial cada uno ira eligiendo uno de los dados con el cual de acuerdo al resultado cada jugador tendrá que dibujar en el mapa su figura correspondiente al dado, la pieza inicial debe comenzar desde uno de los cuadros señalados en la puerta de la mazmorra, las piezas siguientes deben tocar directamente una de las piezas del jugador con el mínimo de 1 cuadro en una de sus caras.



El mapa tiene obstáculos como muros y trampas, pero también puedes encontrar tesoros repartidos en el mapa a simple vista como ocultos en cofres y jarrones.

Si una de las piezas cae sobre alguna de las casillas marcadas repartidas en la mazmorra obtendrán puntos u otros beneficios (ver sección Casillas) al dibujar las piezas en el mapa puedes girarlas para acomodarlas, pero no podrás reflejarlas.

Al finalizar el turno marca en la hoja el número del turno jugado y será el turno del jugador a tu izquierda de lanzar los dados para un nuevo turno.

Fin del Juego

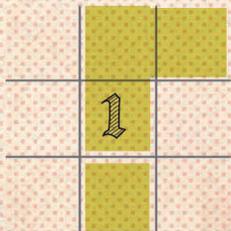
La partida acabará en el momento que finalicen los 15 turnos, luego se procede a contar los puntos obtenidos de cada jugador.

Como Ganar

Ganará el jugador que haya logrado la mayor cantidad de puntos recolectados durante la partida suma los puntos anotados en tu bolso de tesoros y añade 1 punto extra por cada monstruo derrotado, si estás jugando en solitario vuelve a jugar e intenta superar tu puntuación.

Casillas

En caso de que una de las figuras de un jugador se sobreponga sobre uno de los cuadros con puntos, cofres o trampas, se deberá proceder a anotar o lanzar el dado para conocer el resultado.



Puntos: En caso de puntos anótalos directamente en tu bolso de tesoros.

Cofres y Jarrones: Existen 2 tipos de losetas de donde obtener beneficios ocultos, el cofre y el jarrón, independiente en cual caigas tendrás que lanzar un dado para conocer el resultado.

Los resultados van desde puntos negativos, trampas o una pala, los cuales debes usar inmediatamente.



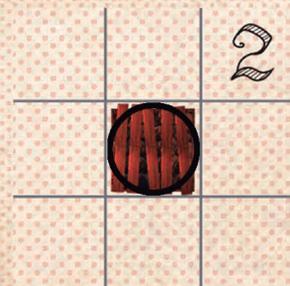
Cofre



Jarrón

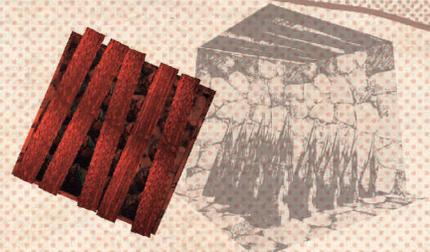


Pala: Úsala para tapar una de las casillas de trampa, pon un círculo sobre la trampa para demostrar que ya está inhabilitada por lo tanto puedes dibujar una de tus figuras sobre ese cuadro sin ningún riesgo.





Trampa de personaje: Úsala para poner una trampa en la mazmorra en un espacio vacío en la hoja del jugador a tu izquierda dibuja el icono de trampa de personaje con tu inicial, si el jugador cae sobre ella deberá lanzar un dado y de acuerdo al resultado con tu hoja de héroe, el perderá la cantidad de puntos indicados y tu ganaras la misma cantidad de puntos, en caso de jugar en solitario utiliza las reglas de una trampa de madera.



Trampa de madera: Lanza un dado para conocer su resultado de acuerdo a la tabla correspondiente en la hoja de mazmorra en el caso de ser un numero en negativo deberás anotarlo en tu hoja de tesoro para ser restado al final del juego, hay una posibilidad de que sea una trampa falsa y no ocurra nada, pero si el resultado es un monstruo debes lanzar nuevamente el dado siguiendo el cuadro de monstruo a continuación.



Monstruo: Lanza un dado para conocer su resultado de acuerdo a la tabla correspondiente en la hoja si el resultado es un monstruo tendrás que sacar la carta superior del mazo de monstruo con quien tendrás que enfrentarte

El combate se desarrolla de la siguiente forma; cada monstruo consta de un ataque y un valor en su atributo que es el que debemos superar para derrotarlo, para ello debemos lanzar un dado de 6 caras y sumar nuestro atributo base correspondiente.

-En caso de derrotar al monstruo el jugador tomara la carta y la pondrá al costado de su ficha de héroe, el monstruo le otorgara un beneficio de acuerdo a su rango además de 1 punto extra al final de la partida.

-En caso de que el monstruo no sea derrotado el atacara y te quitara los puntos correspondientes a su rango (Daño) y volverá a la parte inferior del mazo de monstruos.



Ejemplo: El jugador con la ficha de Enana ha derrotado a 2 monstruos (1 soldado y 1 teniente) los cuales otorgan beneficios a los atributos al luchar contra monstruos, al lanzar el dado además de sumar su atributo base podrá sumar 1 a la fuerza o 2 a la magia según corresponda.



Dungeons & Blocks VS

Como jugar Modo VS (2 jugadores)

Imprime la hoja del modo vs y ponla al alcance de ambos jugadores, cada uno comenzara desde una de las puertas de la mazmorra, se jugarán las figuras de forma normal.

Cofre -6 -3

Trampa -1 -2 -3

Jarrón -3 -2

Monstruo

Tesoros

Tesoros

Dungeons & Blocks
Modo VS

Como jugar Modo vs 2 jugadores
Imprime la hoja del modo vs y ponla al alcance de ambos jugadores, cada uno comenzara desde una de las puertas de la mazmorra, se jugarán las figuras de forma normal.

Fin del Juego
La partida acabará en el momento que un jugador ya no pueda poner una figura en el mapa a diferencia de los 15 turnos normales, en el caso que un jugador no pueda poner su pieza se acaba el juego, pero si el otro jugador si puede poner una figura podrá hacerlo, luego se procede a contar los puntos de cada uno.

Como Ganar
Ganará el jugador que haya logrado mayor cantidad de puntos durante la partida.

Fin del Juego

La partida acabará en el momento que un jugador ya no pueda poner una figura en el mapa a diferencia de los 15 turnos normales, en el caso que un jugador no pueda poner su pieza se acaba el juego, pero si el otro jugador si puede poner una figura podrá hacerlo, luego se procede a contar los puntos de cada uno.

Como Ganar

Ganará el jugador que haya logrado mayor cantidad de puntos durante la partida.

Dungeons & Blocks

Heroes

Imprime esta hoja y recorta los personajes, cada jugador seleccionara uno de ellos para explorar con sus figuras y trampas correspondientes.

Enana

The Dwarf card features a character with orange braided hair and a green tunic. The block patterns are orange and include a 2x1, 3x1, 2x2, 3x2, 1x3, and a cross shape. The traps are numbered 1, 4, and 5.

Caballero

The Knight card features a character in full plate armor holding a sword. The block patterns are grey and include a 2x2, 3x2, 2x3, 3x3, 1x4, and a 1x2 with a 1x1 extension. The traps are numbered 1, 6, and 6.

Hechicera

The Witch card features a character with green hair and a red dress holding a wand. The block patterns are purple and include a 2x2, 3x2, 2x3, 3x3, 1x4, and a 1x4 with a 1x1 extension. The traps are numbered 2, 1, 3, 3, 1, and 2.

Elfo

The Elf card features a character with pink hair and a green tunic holding a bow. The block patterns are green and include a 2x1, 3x1, 2x2, 3x2, 1x3, and a 1x3 with a 1x1 extension. The traps are numbered 1, 5, 1, 2, 1, and 2.

Dungeons & Blocks

Mazo de Monstruos

Imprime esta hoja y recorta las cartas para crear el mazo de monstruo el cual debes dejar a la vista de todos los jugadores en la mesa.

6 Jefe



10

3 1 2 2

5 General



8

1 1 3 1

5 General



8

1 1 1 3

4 Teniente



7

2

4 Teniente



7

2

4 Teniente



7

2

3 Soldado



6

1

3 Soldado



6

1

3 Soldado



6

1

3 Soldado



6

1

3 Soldado



6

1

3 Soldado



6

1

Dungeons & Blocks

Turnos

	5			4		5		
		3						
	3			2			4	
	2				2			
		1		1		1		
			3			2		3
3		2			3			
	2				2			
		1		2				
1			1		1			
1							1	

▲ ▲
Puerta

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Cofre

-6	-3			3	6

Jarrón

-3	-2			2	3

Trampa

-1	-2	-3			

Monstruo

Bolso Tesoros

Total

Dungeons & Blocks Heroes

Imprime esta hoja y recorta los personajes, cada jugador seleccionara uno de ellos para explorar con sus figuras y trampas correspondientes.

Enana

Caballero

Hechicera

Elfo

Dungeons & Blocks

Mazo de Monstruos

Imprime esta hoja y recorta las cartas para crear el mazo de monstruo el cual debes dejar a la vista de todos los jugadores en la mesa.

6 Jefe



10

3 1 2 2

5 General



8

1 1 3 1

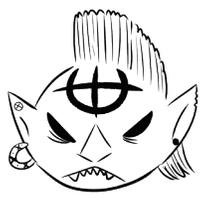
5 General



8

1 1 1 3

4 Teniente



7

2

4 Teniente



7

2

4 Teniente



7

2

3 Soldado



6

1

3 Soldado



6

1

3 Soldado



6

1

3 Soldado



6

1

3 Soldado



6

1

3 Soldado



6

1

Dungeons & Blocks

Turnos

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

	5				4		5		
			3						
	3				2			4	
	2						2		
		1			1			1	
			3				2		3
3		2				3			
			1				2		
	1			1				1	
1									1

▲ ▲
Puerta

Cofre

-6	-3			3	6
----	----	--	--	---	---

Jarrón

-3	-2			2	3
----	----	--	--	---	---

Trampa

-1	-2	-3			
----	----	----	--	--	--

Monstruo

--	--	--	--	--	--

Bolso Tesoros

Total

--

