

# PLATFORMER



REGLAMENTO

# ÍNDICE

Componentes del juego.....	3	Mover Enemigos.....	11
Preparación.....	4	Revelar Niveles.....	11
Objetivo del juego.....	6	Derrotar Enemigos.....	11
Elementos del juego.....	6	Sufrir Heridas y Héroe Abatido.....	11
Secuencia de turno.....	8	Usar Gemas.....	12
Acciones de jugador.....	8	La lucha con el Jefe.....	13
Otras reglas.....	10	Ejemplos de turno de jugador.....	16
Movimiento.....	10	Variantes de juego.....	19
Gravedad.....	10	Modo solitario.....	20

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, visita: [www.malditogames.com/como-jugar/platformer](http://www.malditogames.com/como-jugar/platformer)

## RESUMEN

**Platformer**, como su nombre sugiere, es un juego de aventuras inspirado en los títulos de plataformas para ordenadores. En esta aventura, te conviertes en uno de los temerarios héroes cuyo objetivo consiste en derrotar a un jefe épico en la cima de la torre de las mazmorras, que recorrerás y explorarás a lo largo de la partida. ¡Tendrás que saltar, empujar, matar pequeñas criaturas y adquirir objetos legendarios a montones! ¡Y todo ello desarrollado mediante una mecánica de lanzamiento de dados y la insidiosa gravedad, acompañado de simpáticas ilustraciones!



# COMPONENTES



6 figuras de Héroe de cartón



2 figuras de Jefe de cartón



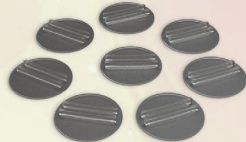
5 dados de acción



4 dados especiales



1 dado de Enemigo



8 peanas de plástico



16 losetas de Mazmorra de Bosque



16 losetas de Mazmorra del Vacío



2 cartas de Jefe



4 cartas de ayuda



4 cartas de ayuda de Jefe



6 cartas de Héroe



15 cartas de Objeto



15 cartas de Poción



6 cartas de Enemigo



11 cartas de Ataque de Jefe



10 cartas de Artefacto



12 cartas de Evento



50 fichas de Gema



28 fichas de Enemigo



20 fichas de Jefe especiales



35 fichas de Oro



25 fichas de Salud

# PREPARACIÓN

**3** UNO DE MEDUSA  
El jugador que gana el primer combate gana el juego. Si el jugador que gana el primer combate gana el juego, el jugador que gana el primer combate gana el juego.

**2** MEDUSA  
2 4 NIVELES

**1**

**4**

**5**

**7**

**6**

**8**

**9**

**4**

**POCIÓN DE LA HERIDA**  
DESCARTAR: 1 MONEDA AZUL Y 1 MONEDA VERDE. EFECTO: 3

**POCIÓN DE LA CASA DE LOS SUEÑOS**  
DESCARTAR: 1 MONEDA AZUL Y 1 MONEDA VERDE. EFECTO: 3

**POCIÓN DE LA VIDA**  
DESCARTAR: 1 MONEDA AZUL Y 1 MONEDA VERDE. EFECTO: 2

**ESPIADA ENVENENADORA**  
DESCARTAR: 1 MONEDA AZUL Y 1 MONEDA VERDE. EFECTO: 6

**ALZAMBRA MÁGICA**  
DESCARTAR: 1 MONEDA AZUL Y 1 MONEDA VERDE. EFECTO: 4

**ZOMBIE**  
1 MONEDA AZUL Y 1 MONEDA VERDE. EFECTO: 1

**ANGELO**  
5 MONEDAS AZULAS Y 1 MONEDA VERDE. EFECTO: 5

**MELOSA**  
4 MONEDAS AZULAS Y 1 MONEDA VERDE. EFECTO: 4

**AVYS**  
6 MONEDAS AZULAS Y 1 MONEDA VERDE. EFECTO: 6


**ETERN**  
6 MONEDAS AZULAS Y 1 MONEDA VERDE. EFECTO: 6

**TURNO DE JUGADOR**  
1. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
2. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
3. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
4. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
5. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
6. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
7. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
8. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
9. El jugador que gana el primer combate gana el juego.

**ICONOS DE ALCANCE**  
1. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
2. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
3. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
4. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
5. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
6. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
7. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
8. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
9. El jugador que gana el primer combate gana el juego.

**TURNO DEL JEFE**  
1. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
2. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
3. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
4. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
5. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
6. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
7. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
8. El jugador que gana el primer combate gana el juego.  
9. El jugador que gana el primer combate gana el juego.


### 1. Construir el Mapa:

- Coloca losetas de Mapa **bocabajo** al azar (*que no tengan el icono  en sus reversos*), formando una cuadrícula de 2x3, como se indica en la imagen.
- Voltea bocarriba las losetas de Nivel 1 (*Fila inferior*).

### 2. Preparar cartas de Enemigo:

- Coloca 1 carta de Enemigo I determinada al azar adyacente al Nivel 1, **bocarriba**.
- Coloca 1 carta de Enemigo II al azar adyacente al Nivel 2 y 1 carta de Enemigo III al azar adyacente al Nivel 3, **ambas cartas bocabajo**.

### 3. Preparar el Jefe:

- Elige o roba al azar 1 carta de Jefe y colócala **bocarriba** por encima de la carta de Enemigo III (*adyacente al Nivel 4*).
- Coloca losetas de Nivel de Jefe al azar (*con el icono  en su reverso*) **bocabajo** formando el Nivel superior (*Nivel 4*).
- Coloca todas las fichas de Jefe especiales indicadas en el reverso de la carta de Jefe al lado de esta.
- Coloca las cartas de Ataque de Jefe, con el icono apropiado en su reverso, **bocabajo** junto a la carta de Jefe.
- Coloca la figura de Jefe junto a la carta de Jefe.

### 4. Preparar la Tienda:

- Baraja las cartas de Objeto y coloca el mazo junto al Mapa.
- Baraja las cartas de Poción y coloca el mazo junto al Mapa.
- Roba 3 cartas del mazo de Objetos y 3 cartas del mazo de Pociones y colócalas bocarriba junto a sus respectivos mazos formando un despliegue. Esta es la Tienda.


### 5. Preparar los componentes comunes:

- Coloca todas las fichas de Oro/Gema/Salud/Enemigo a un lado del Mapa. Este es el suministro común.
- Coloca los 5 dados de acción y un dado de Enemigo junto al Mapa al alcance de todos los jugadores.

### 6. Preparar los Héroe:


- Entrega 1 carta de Héroe al azar a cada jugador.
- Cada jugador coge 1 dado especial, que coloca en la casilla de dado especial de su carta de Héroe, con la cara que no tiene ningún símbolo hacia arriba.
- Cada jugador coge la figura correspondiente a su carta de Héroe y tantas fichas de Salud como indique esa carta.


### 7. Preparar el Nivel 1:



- Coloca fichas de Oro y de Gema en las casillas indicadas en las losetas de Mapa.
- Coloca fichas de Enemigo correspondientes a la carta de Enemigo revelada en las casillas de Aparición .

### 8. Determinar el jugador inicial:

- Quien haya subido a lo alto de una torre más recientemente es el jugador inicial (*también podéis determinarlo al azar*).
- Los demás jugadores obtienen una bonificación inicial:

**Segundo jugador:** 1 .

**Tercer jugador:** 1 .

**Cuarto jugador:** 1  y 1 .

### 9. Cartas de ayuda:

- Entrega 1 carta de ayuda y 1 carta de ayuda de Jefe a cada uno de los jugadores.



# OBJETIVO

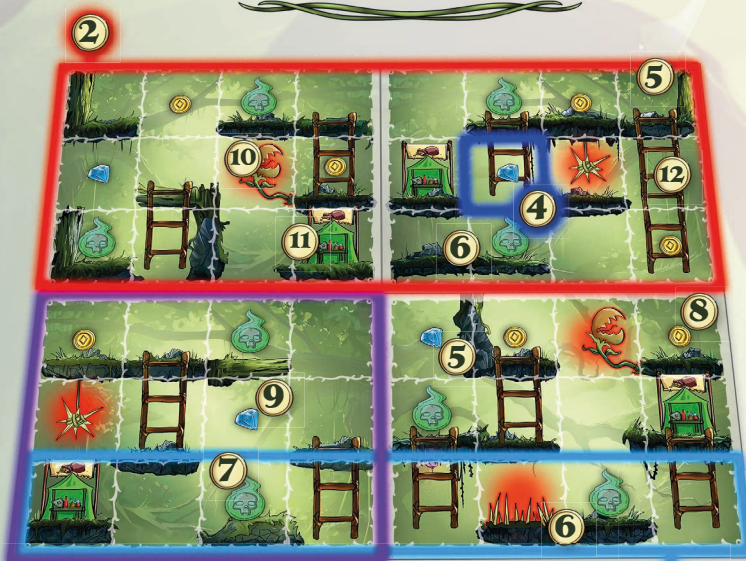
El objetivo del juego es derrotar al principal adversario en la cima de la Torre de las Mazmorras. Te enfrentarás a la aterradora Medusa, al poderoso Señor Supremo Ikee o a otros seres ancestrales que te aguardan allí, cada uno con sus propias secuencias de Ataque especiales. Para vencerlos, tu Héroe tendrá que infligirles Heridas, cuya cantidad depende de la duración de la partida. Lanzar un único Ataque capaz de causar 8 o incluso 10 Heridas con solo 5 dados a tu disposición es extremadamente difícil (o incluso imposible). Sin embargo, hay pequeños Objetos que te otorgan poderes adicionales

dispersos por el mundo de **Platformer**: ¡GEMAS especiales que puedes usar para aumentar el potencial de tu Héroe!

**En resumen, el objetivo del juego es sencillo:** escala la torre antes que otros jugadores, recoge Gemas mientras avanzas y golpea al Enemigo final lo bastante fuerte para derrotarlo. Puedes agacharte, rodear a los rivales, planificar tus pasos cuidadosamente, lidiar con numerosos Enemigos y mercaderes codiciosos... ¡y todo ello mientras te diviertes un montón por el camino!

# ELEMENTOS DEL JUEGO

## El Mapa




### 1. Loseta de Mapa



2. Nivel: 2 losetas de Mapa en una hilera horizontal.

3. Fila: 1 única hilera horizontal de casillas.

4. Casilla: Solo puede haber 1 Héroe o Enemigo en una casilla.



**Portal al Vacío:** Esta casilla es exclusiva de las losetas de **Mazmorra del Vacío**. Si un Héroe se encuentra en una casilla con un Portal al Vacío, puede usar 1  para colocarse en otro Portal al Vacío del mismo Nivel. El uso de estas casillas no activa Ataques de Enemigos y los Hérones pueden Empujar al Moverse a través de ellas.

5. **Paredes:** Obstáculos verticales. Infranqueables tanto para los Hérones como para los Enemigos.
6. **Plataformas:** Obstáculos horizontales. Infranqueables tanto para los Hérones como para los Enemigos.
7. **Casillas de Aparición de Enemigos:** Cuando Reveles un Nivel, aparecen Enemigos en estas casillas.
8. **Casillas de Oro:** Cuando Reveles un Nivel, coloca 1 ficha de  en cada una de estas casillas.
9. **Casillas de Gema:** Cuando Reveles un Nivel, coloca 1 ficha de  en cada una de estas casillas.
10. **Trampa:** Cada vez que un Héroe entre en una Trampa (o caiga a través de ella), sufre 1 Herida. Los Enemigos ignoran las Trampas.
11. **Tienda:** Si un Héroe se encuentra en una casilla de Tienda, puede comprar Objetos y Pociones.
12. **Escalera:** Los Hérones que se encuentran en una Escalera no se caen por efecto de la Gravedad. Las Escaleras también conectan casillas por encima y por debajo de la Plataforma. Los Enemigos no pueden usarlas para ignorar la Gravedad.

## Carta de Héroe



1. **Casilla de dado especial:** Donde colocas tu **dado especial**.
2. **Habilidad de Héroe:** Un rasgo único de tu Héroe.
3. **Efecto Estrella:** Indica lo que tu Héroe puede hacer con el símbolo ★.
4. **Salud:** Si pierdes tu última ficha de ❤️, tu Héroe es **Abatido**.

## Carta de Enemigo



1. **Botín:** Lo que obtiene el Héroe que Derrota a ese Enemigo.
2. **Daño:** La cantidad de Heridas que sufrirá el Héroe si este Enemigo le Ataca.
3. **Salud:** La cantidad de Heridas que el Héroe tiene que infligir con 1 Ataque para Derrotar a este Enemigo.
4. **Habilidad de Enemigo:** Un rasgo pasivo, único para cada tipo de Enemigo.

## Objetos y Pociones



1. **Precio del Objeto/Poción:** El coste en 🪙 que tienes que gastar en la Tienda para obtener el Objeto/Poción.
2. **Efecto del Objeto:** Hay 2 tipos de efectos: Los efectos Pasivos funcionan junto con otras acciones y se activan de forma automática. Sin embargo, si un Objeto posee la palabra clave «Agotar», tienes que activar ese Objeto usando una acción; después, resuelve los efectos del Objeto y luego gira la carta 90° para indicar que está Agotada y no se puede volver a usar hasta que se Revitalice.
  - **Pociones:** Las Pociones se descartan inmediatamente después de usarlas. Si descartas una Poción, devuélvela al fondo del mazo de Pociones.



## Dados de acción y especial



**Dados de acción:** Los dados de acción que lances al inicio de tu turno forman tu **Reserva de Dados**; estos son tus recursos. Si necesitas un símbolo en particular, puedes **Forjar**: es decir, utilizar 2 dados que muestren el mismo símbolo para resolver el efecto de otro símbolo a tu elección. Si decides finalizar tu paso de acción y todavía tienes 1 símbolo sin utilizar en tu Reserva de Dados, puedes Guardar este símbolo para más tarde, usando tu dado especial (*ten en cuenta que solo puedes hacer esto después de completar el paso «Realizar acciones»*).

**Dado especial:** Este dado te permite Guardar 1 símbolo entre turnos. Tienes que Guardarlo en la casilla de dado especial de tu carta de Héroe. El estado básico de este dado es su cara vacía, sin ningún símbolo.

**Restablecer el dado especial:** Cada vez que Restablezcas tu dado especial, gíralo a su estado básico: su cara sin ningún símbolo. Esto sucede normalmente si usas el símbolo de tu dado especial.

# SECUENCIA DE TURNO

La partida se desarrolla por turnos. En cada turno actúa un único jugador (*llamado jugador activo*), que resuelve los pasos que se describen a continuación.

En el 1.º turno de la partida, empiezas desde el paso 3.

## 1. Retirar Nivel.

- A medida que los Héroes avancen hacia la cima de la mazmorra, los Niveles inferiores irán desapareciendo. Durante este paso, si tu Héroe está al menos 2 Niveles por encima del Nivel más bajo Revelado, retira el Nivel más bajo; voltéalo bocabajo y descarta todos sus Enemigos y fichas. Todos los Héroes que se encuentren en el Nivel retirado son Abatidos (ver «Héroe Abatido», página 11).

## 2. Revitalizar todas las cartas Agotadas.

- Endereza todas tus cartas Agotadas (*giradas 90°*) a su posición original; puedes usarlas de nuevo en este turno.

## 3. Lanzar dados de acción y de Enemigo.

- Lanza 5 dados de acción y el dado de Enemigo.

## 4. Resolver el efecto del dado de Enemigo.

- Aplica el efecto del dado de Enemigo:



— Cada Enemigo Ataca a todos los Héroes que se encuentren en casillas adyacentes.



— Cada Enemigo se Mueve 1 casilla a la izquierda.



— Cada Enemigo se Mueve 1 casilla a la derecha.

Los Enemigos no pueden salir de sus Plataformas si se Mueven debido al resultado del dado de Enemigo.

## 5. Realizar acciones:

- Reaparecer (*si tu Héroe no está en el Mapa, tienes que usar Reaparecer*).
- Usar símbolos.
- Activar la Gravedad.
- Comprar Objetos/Pociones (*solo en casillas de Tienda*).
- Usar Objetos/Pociones.

- Usar la Habilidad de tu Héroe.
- Forjar un símbolo (*utilizar 2 símbolos iguales como otro símbolo a tu elección*).

## 6. Guardar tu dado especial.

- Durante este paso, puedes girar tu dado especial a una cara con el símbolo de 1 dado de tu Reserva de Dados que no hayas usado aún. También puedes aplicar aquí las reglas de Forjar; es decir, si tienes 2 símbolos iguales sin usar, puedes utilizarlos para girar tu dado especial a un símbolo a tu elección.

## 7. Activar la Gravedad.

- Tu turno siempre finaliza activando la Gravedad. Cada Héroe y Enemigo tiene que detenerse encima de otros Héroes/Enemigos o sobre Plataformas/Escaleras.

## 8. Fin del turno del jugador.

## TURNO DEL JEFE

Esta fase solo se resuelve si el jugador activo, que acaba de finalizar su turno, está en el Nivel de Jefe. Durante el turno del Jefe, se resuelven las cartas de Ataque de Jefe: cada Jefe actúa de manera distinta, según las reglas de su carta de Jefe.

Después de que hayas completado todos estos pasos, el siguiente jugador en sentido horario juega su turno.

## Acciones de jugador

Durante tu turno, puedes realizar una cantidad ilimitada de acciones, siempre que te lo puedas permitir. Todas las acciones son opcionales, puedes realizarlas varias veces y no se requiere un orden concreto para realizarlas (*a menos que la figura de tu Héroe no se encuentre en el Mapa, en cuyo caso estás obligado a realizar la acción Reaparecer*).







## Usar símbolos

La forma principal de realizar acciones en **Platformer** es usar los símbolos de tus dados (**dados de acción** y el **dado especial**). Si usas un símbolo de tu dado especial, Restablécelo (*gira este dado a una cara sin ningún símbolo*). Cada vez que uses un símbolo de tu Reserva de Dados, aparta el dado o dados usados fuera de tu Reserva, de modo que puedas ver claramente los símbolos que aún tienes disponibles. Ten en cuenta que algunos efectos de juego utilizan símbolos de tu Reserva de Dados, así que procura no cambiar los símbolos de esos dados una vez que los hayas lanzado.



También puedes Mejorar los símbolos por medio de Gemas (ver «Usar Gemas», página 12).


A continuación se explican los efectos de cada símbolo:


 - Usa este símbolo para Mover tu Héroe 1 casilla (ver reglas de «Movimiento» en detalle, pág. 10).

 - Usa este símbolo para Atacar a Enemigos.  
 - Puedes usar varios símbolos  a la vez.

En la mayoría de los casos, tendrás que usar más de 1 Espada a la vez para Derrotar a un Enemigo.

 - Usa este símbolo para obtener 1 .

 - Usa este símbolo para Mover 1 Enemigo 1 casilla en cualquier dirección (incluso fuera de Plataformas).

 - Usa este símbolo como otro diferente, dependiendo de cada Héroe.

No tienes que usar todos tus símbolos, pero los que no uses se pierden cuando tu turno finalice.

## Otras acciones

**Reaparecer:** Solo usas esta acción si tu Héroe no se encuentra presente en el Mapa. Esto sucede en 2 casos:


- Al comienzo de la partida.
- Después de que tu Héroe haya sido Abatido.

Para realizar esta acción, usa 1 símbolo de cualquier tipo de tu Reserva de Dados y coloca tu figura de Héroe en una casilla desocupada (*sin Héroe ni Enemigo*) de la Fila más baja del Mapa.

**Si tu Héroe no se encuentra en el Mapa, ¡no puedes realizar ninguna otra acción distinta de Reaparecer!**

*Si un Héroe es Abatido en el Nivel de Jefe, Reaparece en una casilla de Tienda del Nivel de Jefe.*

**Activar la Gravedad:** Puedes activar la Gravedad durante tu turno. Si lo haces, cada Enemigo y Héroe que no estén sobre una Plataforma (*o sobre otros Enemigos/Héroes*) caen hasta chocar contra lo primero que pueda sostenerlos, ya sea una Plataforma u otro Enemigo o Héroe. Ten en cuenta que esta acción no tiene coste y que no hay límite para realizarla durante el turno.

**Comprar Objeto/Poción:** Si tu Héroe se encuentra en una casilla de **Tienda**, puedes descartar  para obtener ciertos Objetos y/o Pociones. Después de comprar un Objeto o Poción, rellena el espacio vacío de la Tienda de inmediato. Esta acción no tiene coste, aparte del precio del Objeto/Poción comprado, y no hay límite para realizarla durante el turno.

**Usar un Objeto/Poción:** Si posees un Objeto con la palabra clave «**Agotar**», tienes que girar su carta de Objeto 90° al usarla. Puedes usar varios Objetos en un único turno de este modo. No puedes volver a usar los Objetos Agotados hasta que los Revitalices. En cuanto a las Pociones, puedes usar tantas como desees en el turno, pero tienes que descartar cada una de ellas después de usarla.

**Usar Habilidad de Héroe:** Algunos Héroes tienen Habilidades que puedes usar «1 vez por turno». Después de resolver el efecto de la Habilidad, gira tu carta de Héroe 90° para indicar que ya has usado su Habilidad en el turno actual.

Ten en cuenta que todas las Habilidades y Objetos con la palabra clave «**Pasivo**» aplican sus efectos junto con otras acciones.

**Forjar un símbolo:** Si tienes 2 símbolos iguales en tu Reserva de Dados, puedes usarlos para aplicar el efecto de otro símbolo a tu elección. **También puedes realizar la acción de Forjar para Guardar tu dado especial** (incluso usando el símbolo de tu dado especial).

# OTRAS REGLAS

## Casillas adyacentes



Normalmente, las 4 casillas resaltadas (arriba, derecha, abajo e izquierda) estarían adyacentes a Melosa. Pero la casilla de la izquierda está detrás de una Pared, así que no es adyacente. Esto mismo se aplica a la casilla inferior, ya que está debajo de una Plataforma. La casilla de la derecha no está obstruida y la casilla superior se halla encima de una Plataforma, pero hay una Escalera que la conecta con la casilla en la que está Melosa, de modo que también se considera adyacente.

## Movimiento

**Plataformas y Paredes:** Los bordes de casillas con Plataformas y Paredes son infranqueables. Las casillas no se consideran adyacentes si hay una Plataforma o Pared entre ellas. No es posible Atacar ni ser Atacado a través de una Pared o Plataforma (la única excepción son las Escaleras; ver a continuación).



Plataformas y Paredes

**La Fila más baja es una Plataforma:** La Fila más baja del Mapa (en el Nivel más bajo Revelado) se considera una Plataforma. No es posible caerse del Mapa y los Enemigos pueden Moverse libremente por la Fila más baja.

**Ascender y Gravedad:** Durante tu turno, tu Héroe se puede Mover hacia arriba (es decir, Saltar) libremente. No se requiere Escalera para Ascender; puedes Saltar 1 o más casillas hacia arriba, ya que la Gravedad solo se activa al final de tu turno (o si tú decides activarla realizando la acción «Activar la Gravedad»).

Al activar la Gravedad, cada Héroe y Enemigo que no esté en una Plataforma o Escalera (o sobre otro Héroe/Enemigo), se cae hasta detenerse sobre una Plataforma u otro Héroe/Enemigo.

Un Héroe que cae por la Gravedad a través de una Trampa sufre las Heridas (pero los Enemigos **NO Atacan** a los Héroes que caen). ¡Las Gemas y fichas de Oro no caen por la Gravedad!

**Escaleras:** Si tu Héroe está en una casilla de Escalera, es inmune a la Gravedad (pero aún puedes decidir que caiga si activas la Gravedad). Si una Escalera atraviesa una Plataforma, las casillas encima y debajo de esa Plataforma son adyacentes: es posible Moverse entre ellas, Atacar y ser Atacado.

Un Enemigo no puede usar Escaleras para ignorar la Gravedad, pero puede Moverse a través de Plataformas con Escaleras.

**Mover tu Héroe adyacente a Enemigos:** Si tu Héroe está en una casilla adyacente a un Enemigo y luego se Mueve, tu Héroe será Atacado por ese Enemigo. Esto representa que el Héroe estaba dentro de la zona de control del Enemigo.

¡Los Héroes que caen debido a la Gravedad no son Atacados por los Enemigos!

**Empujar:** Si un Héroe se Mueve a una casilla ocupada por otro Héroe o un Enemigo, le Empuja: coloca al otro Héroe o Enemigo en una casilla adyacente a tu elección (en cualquier dirección, incluso en la casilla desde la cual se Mueve el Héroe). Esta casilla no puede estar ocupada por otro Héroe o Enemigo.

Empujar no se aplica si un Héroe cae debido a la Gravedad.


Si un Héroe Empuja a un Enemigo, este le Ataca inmediatamente ya que se ha Movido desde una casilla adyacente a él. Si el Héroe es Abatido por ese Ataque, ¡no se aplica Empujar!

## Mover Enemigos

Hay 2 tipos de Movimiento de Enemigos: los que se deben al resultado del dado de Enemigo y los que se deben a efectos causados por los jugadores.

El resultado del **dado de Enemigo** puede provocar que los Enemigos se muevan 1 casilla hacia la derecha o hacia la izquierda. Los Enemigos no se pueden Mover a una casilla sin Plataforma de esta manera. En otras palabras, nunca Saltan de la Plataforma por sí mismos. **Los Enemigos tampoco se pueden Mover si hay una Pared, otro Enemigo o un Héroe.**

*Ten en cuenta que los Movimientos de Enemigos provocados por el dado de Enemigo ocurren simultáneamente: si 2 Enemigos están el uno al lado del otro, ambos se Mueven en la misma dirección que haya salido en el dado, si es posible.*






El Movimiento **provocado por un efecto de jugador** se produce generalmente al usar el símbolo . Debido a ello, puedes Mover a cualquier Enemigo que desees (*sea cual sea la distancia hasta tu Héroe*) en una dirección a tu elección (*¡pero la casilla objetivo tiene que estar adyacente!*), incluso forzarlos a salir de una Plataforma o hacer que se muevan hacia una Plataforma de una Fila más alta.

## Revelar y Retirar Niveles

**Revelar un nuevo Nivel:** En cuanto un Héroe se Mueva por primera vez a la Fila más alta del Nivel más alto Revelado, **Revela** un nuevo Nivel inmediatamente: voltea **bocarrriba** tanto las losetas de Mapa como la carta de Enemigo situada junto a ese Nivel, coloca fichas de Enemigo en las casillas de Aparición y coloca también fichas de Oro y Gemas en todas las casillas correspondientes. Después, el jugador activo puede continuar su turno.

**Retirar el Nivel más bajo:** Esto puede suceder al inicio de tu turno. Si el Héroe activo empieza su turno al menos **2 Niveles por encima** del Nivel más bajo Revelado, **retira el Nivel más bajo:** quita todas las fichas de Enemigo, fichas de Oro y Gemas de ese Nivel. Todos los Héroes que se encuentren en ese Nivel son **Abatidos**. Luego, voltea **bocabajo** las losetas de Mapa de ese Nivel.

## Infligir Heridas y Derrotar Enemigos

**Infligir Heridas:** Para Derrotar a un Enemigo, un Héroe tiene que **infligir una cantidad específica de Heridas con 1 única acción de Ataque**, siendo esa cantidad igual a la Salud del Enemigo. La forma más básica de infligir Heridas es usar dados de acción con el símbolo , pero esto se puede alterar con Objetos y Gemas. Todas las fuentes de Heridas se pueden mezclar en 1 única acción (*p. ej.: para infligir 4 Heridas puedes usar 1  de tu Reserva de Dados, 1  de tu dado especial, 1  para potenciar un símbolo  y el Objeto Martillo de Codicia, gracias al cual tu próximo Ataque inflige 1 Herida adicional).*

*Ten en cuenta que, para Derrotar a un Enemigo, **tienes que infligir todas las Heridas con 1 única acción o no pasará nada.***

Si Derrotas a un Enemigo, retira su ficha del Mapa. El Héroe que Derrote a ese Enemigo obtiene el Botín.

## Sufrir Heridas y Héroe Abatido


**Sufrir Heridas:** Tu Héroe sufre Heridas principalmente debido a los **Ataques de Enemigos** (*que ocurren por el resultado del **dado de Enemigo** o si tu Héroe se **Mueve** desde una casilla adyacente a ellos*) o bien si entra en una casilla de **Trampa**.


Cada vez que tu Héroe sufra una Herida, descarta 1 ficha de **Salud** de tu Reserva de Salud. Si descartas tu última ficha de **Salud**, tu Héroe es **Abatido**.


**Héroe Abatido:** Si tu Héroe es Abatido, retira su figura del Mapa, Restablece su dado especial, descarta todas tus fichas de Jefe y restaura al máximo la Reserva de Salud de tu Héroe. Para volver al Mapa, tienes que realizar la acción Reaparecer (*recuerda que la acción Reaparecer funciona de forma diferente en el Nivel de Jefe; ver página 15*).

Es posible que tu Héroe sea Abatido en tu propio turno. Si ocurre esto, resuelve el efecto de Héroe Abatido anterior. Puedes Reaparecer inmediatamente siempre que puedas usar un símbolo apropiado para ello.

## Usar Gemas

Puedes descartar Gemas para Mejorar los efectos de tus dados de acción o del dado especial. Al usar un símbolo, puedes descartar 1 Gema para duplicar su efecto (p. ej.: usa 1  y 1 Gema para Moverte 2 casillas). Puedes hacer esto varias veces con un único símbolo, pero el coste en Gemas aumenta en 1 cada vez; es decir, puedes descartar 2 Gemas adicionales (3 en total) para triplicar el efecto de un símbolo, otras 3 Gemas adicionales (6 en total) para cuadruplicarlo y así sucesivamente.

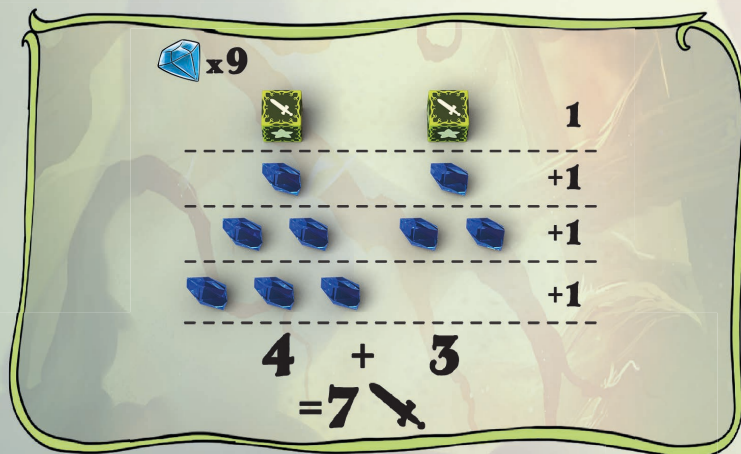
Consulta la siguiente tabla para verlo más claro ( es un ejemplo; funciona igualmente con cualquier símbolo):

1 dado con el símbolo  te permite:

Gemas descartadas	Casillas movidas
0	1
1	2
3	3
6	4
10	5

**Puedes Mejorar varios dados de esta manera.**

Para poner esto en perspectiva, observa este ejemplo: Un jugador posee 9 Gemas.




**x9**

1

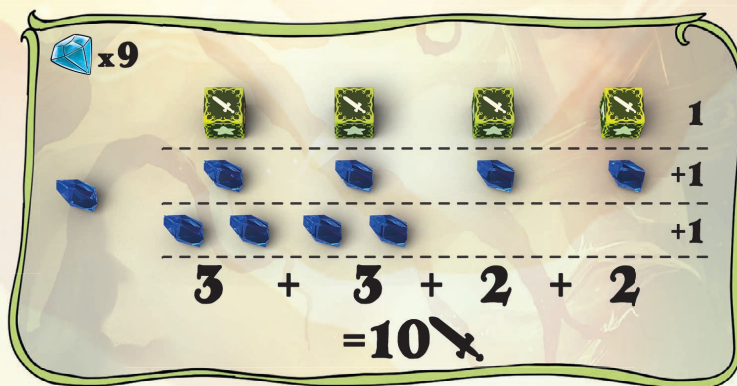
+1

+1

+1

**4 + 3 = 7** 

**Caso 1:** El jugador ha obtenido 2 Espadas. Puede asignar hasta 6 Gemas a 1 dado y 3 Gemas al otro. El jugador puede infligir una cantidad total de 7 Heridas.




**x9**


1


+1

+1

**3 + 3 + 2 + 2 = 10** 

**Caso 2:** El jugador ha obtenido 4 Espadas. Puede asignar 1 Gema a cada uno de sus dados. Con las 5 Gemas restantes, puede Mejorar todavía más hasta 2 dados, añadiendo 2 Gemas a cada uno de ellos. Su última Gema no la puede asignar. El jugador puede infligir una cantidad total de 10 Heridas.

Ten en cuenta que en este ejemplo las Gemas están dispuestas en capas; de este modo, resulta muy fácil visualizar y contar la cantidad total de  que se pueden reunir.

¡Las Gemas se pueden usar para Mejorar  y Forjar símbolos!





# LA LUCHA CON EL JEFE

*Nota: Si es tu primera partida, puedes empezar a jugar y volver a esta sección cuando Reveles el Nivel de Jefe.*

## Sobre el Jefe

El Jefe es el principal rival en **Platformer**. ¡Derrotarlo significa ganar la partida! Sin embargo, es importante tener en cuenta que el Jefe también es un **Enemigo**: cada vez que un efecto de juego se refiera a un «**Enemigo**», ¡también se aplica al Jefe!

## Revelar el Nivel de Jefe

El Nivel de Jefe se Revela según las mismas reglas de cualquier otro Nivel: cuando un Héroe Ascende a la Fila más alta del Nivel más alto Revelado. Voltea bocarriba las losetas y coloca las fichas de  y . Luego, resuelve la sección de Preparación del reverso de la carta de Jefe.

## Componentes de Jefe

### Losetas de Nivel de Jefe



**1. Ícono especial:** Esta casilla funciona de modo distinto para cada Jefe. Encontrarás los detalles en las cartas de Jefe.

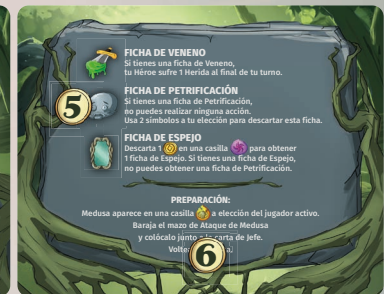
- 2. Casilla de Aparición del Jefe:** El Jefe aparece en 1 de estas casillas.
- 3. Acceso unidireccional al Nivel de Jefe:** Puedes Moverte a través de estas Plataformas, pero solo desde el Nivel inferior hacia el Nivel de Jefe y **nunca** hacia abajo en dirección opuesta.



## Carta de Jefe

Anverso



Reverso



- 1. Mecánica del turno de Jefe:** Resuelve esta sección una vez que un Héroe finalice su turno en el Nivel de Jefe.
- 2. Reglas de Jefe especiales:** Interacciones especiales que los Héroes pueden tener con el Jefe o bien información sobre las Invocaciones del Jefe.
- 3. Daño del Jefe:** La cantidad de  que pierde el Héroe si es Atacado por este Enemigo.
- 4. Reserva de Salud del Jefe:** Fórmula para calcular la Reserva de Salud del Jefe. En una partida normal hay 4 Niveles, de modo que en este ejemplo la Reserva de Salud del Jefe es de 8 . **Esto significa que, para Derrotar al Jefe, el Héroe tiene que infligirle 8 Heridas con 1 única acción.**

*Ten en cuenta que la mayoría de las veces será necesario usar Gemas para Derrotar al Jefe.*

- 5. Descripción de las fichas de Jefe.**
- 6. Preparación del Jefe:** Lee esto primero después de Revelar el Nivel de Jefe.

## Cartas de Ataque de Jefe



- Efecto del Ataque:** Resuelve siempre estos efectos en orden. Si no es posible resolver un efecto de una carta de Ataque (por ejemplo, el Héroe activo fue Abatido), no lo resuelvas.
- Alcance del Ataque:** Indicado mediante un icono apropiado. **Los Jefes ignoran Paredes y Plataformas al Atacar.**
- Indicador especial:** Cada Jefe tiene una mecánica ligeramente distinta para definir las cartas que se resuelven (ver la columna derecha para saber más detalles).

### Iconos de Alcance del Jefe:

- Todos los Héroes en la misma Fila que el Jefe se ven afectados.
- Todos los Héroes en las casillas adyacentes al Jefe se ven afectados.
- Todos los Héroes en las 8 casillas alrededor del Jefe se ven afectados.
- Todos los Héroes en la misma loseta de Mapa que el Jefe se ven afectados.
- Sin ninguna restricción de Alcance. Siempre impacta en el objetivo.

## Resolver el turno del Jefe: Detalles

**Medusa:** Cada vez que finalices tu turno en el Nivel de Jefe, tienes que lanzar el dado de Enemigo. Luego, roba 1 carta del mazo de Ataque de Medusa. Si esa carta tiene un símbolo coincidente en su sección inferior, tienes que resolver sus efectos. En caso contrario, descártala y roba otra carta. Haz esto hasta que reveles una carta con un símbolo coincidente. **Medusa siempre resuelve 1 carta de Ataque.** Cada vez que tengas que robar una carta y el mazo de Ataque esté vacío, baraja la pila de descarte.

**Señor Supremo Ikee:** Cada vez que finalices tu turno en el Nivel de Jefe, roba 2 cartas del mazo de Ataque de Ikee. Aplica el efecto de 1 carta que contenga el símbolo que apareció más veces en tus dados de acción (como jugador activo). No importa si usaste todos los dados o no; tienes que comprobar los 5 dados de acción. **¡Esto significa que no debes alterar tus dados después de lanzar,** ya que Ikee tiende a reaccionar a tu resultado inicial!

Si los símbolos de estas cartas aparecen en la misma cantidad (por ejemplo: uno de ellos es , otro es y el jugador obtiene 1 y 1 ), resuelve las 2 cartas en **orden aleatorio**. Esto mismo se aplica si robas 2 cartas de Ataque con : en este caso, resuelve ambas (porque siempre habrá un empate). **En cada turno de Jefe, Ikee tiene que resolver al menos 1 carta de Ataque.** Luego, descarta las 2 cartas robadas.

**Fichas de Jefe:** Las recoges de las casillas de , o bien debido a efectos de los Ataques de Jefe. **Si un Héroe fuera a obtener una ficha de Jefe que ya posee, sufre 1 Herida en su lugar.**

## Derrotar al Jefe: Fin de la partida

Para Derrotar al Jefe, tienes que infligirle una cantidad específica de Heridas (mínimo: 8). Sin embargo, no es posible conseguir esto solo con tus dados de acción. Tienes que usar **Gemas y Objetos** (ver «Usar Gemas», página 12). ¡Después de Derrotar al Jefe, la partida finaliza inmediatamente y el jugador que logró derrotarlo es el ganador!


## Otras reglas de Nivel de Jefe

**Entrar en el Nivel de Jefe:** Todas las casillas de la Fila más baja del Nivel de Jefe contienen Plataformas. Sin embargo, puedes Moverte a través de ellas, pero únicamente en la dirección que se indica en las flechas: desde el Nivel inferior hacia el Nivel de Jefe.

Solo hay una forma de salir del Nivel de Jefe: Derrotar al Jefe y acabar la partida. **Ningún otro efecto de juego permite que un Héroe abandone el Nivel de Jefe.**

Puedes Empujar a otro Héroe o Enemigo al entrar en el Nivel de Jefe desde el Nivel inferior. Si ocurre esto, resuelve el Ataque de Enemigo de forma normal.

*Si el último Héroe entra en el Nivel de Jefe, retira todos los demás Niveles; ya no se usarán más en la partida.*

**El Nivel de Jefe es un área sellada:** Los Héroes que no estén en el Nivel de Jefe no pueden influir en lo que sucede allí; no pueden usar  en el Jefe o sus Invocaciones ni Atacarlos. Esto también se aplica al revés: los Héroes que estén en el Nivel de Jefe ya no pueden interferir con los Niveles inferiores.

*Ten en cuenta que los efectos del dado de Enemigo siempre funcionan con todos los Enemigos, sea cual sea su posición. Esto se debe a que el dado de Enemigo representa acciones de Enemigos que son independientes de las acciones del jugador.*

**Héroe Abatido y Reparación en el Nivel de Jefe:** El Nivel de Jefe altera las reglas de Reparación de los Héroes. Si un Héroe es **Abatido** en el **Nivel de Jefe**, solo puede **Reaparecer** en las casillas de **Tienda** del **Nivel de Jefe**. Si todas las casillas de Tienda están ocupadas, tiene que Reaparecer en la casilla más cercana posible a una Tienda.

**Invocaciones de Jefe:** Algunos Jefes invocan aliados para que los ayuden en el campo de batalla. Las Invocaciones funcionan exactamente igual que los Enemigos normales y tienen fichas de Enemigo especiales. Si un Jefe tuviera que realizar una Invocación, pero todas las fichas de Invocación están ya en el Mapa o todas las casillas de Aparición se hallan ocupadas, ignora ese efecto.



# EJEMPLOS DE TURNO DE JUGADOR

A continuación, se describe un ejemplo de una partida de 2 jugadores entre Melosa y Etern (solo es visible una parte del Mapa). La primera en realizar su turno es Melosa; luego Etern realiza su turno durante la misma partida.



## Turno de Melosa

- 1. Retirar Nivel:** Dado que Melosa comienza su turno 2 Niveles por encima del Nivel Revelado más bajo, se retira el Nivel más bajo: las losetas de Mapa se voltean bocabajo y todos los Enemigos y otras fichas se descartan. El Héroe Etern es Abatido: su figura se retira del Mapa, su dado especial se Restablece y su Reserva de Salud se restaura al máximo.



- 2. Revitalizar Objetos:** El Objeto de Melosa (*Botas de Prisa*) se Revitaliza.

- 3. Lanzar dados:** Melosa obtiene . Dado de Enemigo: . Melosa también tiene 1 en su dado especial.










- 4. Resolver efecto del dado de Enemigo:** El Hombre-Lobo de la Fila inferior del Nivel 3 no se puede Mover porque no puede descender de la Plataforma en la que se encuentra. El Hombre-Lobo de la Fila superior del Nivel 3 tampoco se puede Mover ya que está al borde del Mapa. El Ent del Nivel 2, sin embargo, se Mueve 1 casilla a la derecha. Aunque no haya una Plataforma visible, la Fila más baja siempre se trata como una Plataforma.








## 5. Realizar acciones

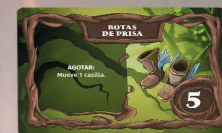
- Primero, Melosa usa 1 , potenciado por su Habilidad de Héroe, para Mover 2 casillas al Hombre-Lobo de la Fila superior. Ten en cuenta que  puede obligar a un Enemigo a salir de una Plataforma.
- A continuación, Melosa usa su ,  y  para Derrotar al Hombre-Lobo y obtener el Botín.
- Luego, Melosa Agota sus *Botas de Prisa* para Moverse 1 casilla a la izquierda y recoger 1  del Mapa.
- El jugador decide acabar el paso «Realizar acciones» dejando 2 sin usar  en su Reserva de Dados.








- Guardar dado especial:** Melosa usa 2  de su Reserva de Dados para Forjar 1  y gira su dado especial a su cara de .
- Activar la Gravedad:** Se activa la Gravedad, pero todos los Enemigos están sobre Plataformas, mientras que Melosa está encima del Hombre-Lobo, así que no cambia nada.
- Fin del turno del jugador.**

El turno del Jefe no se resuelve porque Melosa no está en el Nivel de Jefe.


## Turno de Etern









- Retirar Nivel:** Este paso se omite, porque Etern no se encuentra en el Mapa.
- Revitalizar Objetos:** Etern no tiene Objetos, así que este paso también se omite.
- Lanzar dados:** Etern obtiene 2 , ,  y  Dado de Enemigo: 

El dado especial de Etern no tiene símbolo porque se perdió cuando Etern fue Abatido.



4. **Resolver efecto del dado de Enemigo:** Melosa está encima del Hombre-Lobo y es Atacada. Descarta 3  y el dado especial de Melosa se Restablece debido a la Habilidad del Hombre-Lobo.

5. **Realizar acciones**

- Puesto que Etern no está en el Mapa, su única acción posible es Reaparecer. El jugador de Etern decide usar  y Reaparece en una casilla adyacente a un Ent. Ten en cuenta que esto no activa la Habilidad del Ent porque no es un Movimiento.
- Etern usa 2  para Derrotar al Ent y obtener el Botín. Etern obtiene 1  adicional por su Habilidad de Héroe.
- Entonces, Etern usa  para Mover 1 Hombre-Lobo 1 casilla a la derecha y obligarlo a salir de la Plataforma.
- Después, usa  para Moverse 1 casilla hacia arriba y obtener 1 .



6. **Guardar dado especial:** Etern ya no tiene más símbolos sin usar en su Reserva de Dados, de modo que no puede Guardar ningún símbolo en el dado especial.

7. **Activar la Gravedad:** Etern permanece en su sitio porque el jugador elige usar la Escalera. Sin embargo, las Escaleras no pueden soportar Enemigos; por lo tanto, el Hombre-Lobo cae 1 casilla hacia abajo. Esto mismo se aplica a Melosa, ya que el Enemigo que tenía debajo fue retirado.



8. **Fin del turno del jugador.**

El turno del Jefe no se resuelve porque Etern no está en el Nivel de Jefe.

# VARIANTES DE JUEGO

## Artefactos

Si deseas añadir otra capa de profundidad a tus aventuras de **Platformer**, puedes utilizar las cartas de Artefacto. Durante la preparación, baraja el mazo de Artefactos y roba 2 Artefactos al azar. Estas 2 cartas se utilizarán durante tu partida. Coloca estas cartas en el medio del área de juego. Devuelve a la caja el resto de cartas de Artefacto.

## Resumen de Artefactos

Los Artefactos funcionan de modo similar a los Objetos; tienen efectos Pasivos o de Agotar. La principal diferencia es que las cartas de Artefacto cambian de manos con frecuencia.



- 1. Condición:** Si un jugador cumple la Condición de un Artefacto dado, coge la carta de Artefacto inmediatamente (*incluso si la posee otro jugador*). Las cartas de Artefacto recién obtenidas siempre llegan a manos del jugador actual **Revitalizadas** y este las puede usar de inmediato.
- 2. Efecto:** Funcionan del mismo modo que las cartas de Objeto.

## Mapa más grande

Si prefieres una partida de mayor duración, puedes añadir 1 Nivel adicional a tu mazmorra. Si haces esto, roba 1 carta de Enemigo III para cada uno de los Niveles superiores.



## Modo solitario

El modo solitario se juega en un Mapa de tamaño normal. Básicamente, el objetivo del juego también es el mismo: Derrotar al Jefe. Sin embargo, existe un límite de tiempo: si no ganas la partida en 12 turnos, pierdes. Por otro lado, si ganas la partida, tendrás que calcular tu puntuación.

## Eventos

El modo solitario usa cartas de Evento. Durante la preparación, coge las 12 cartas de Evento, barájalas y forma el mazo de Eventos. En una partida en solitario, añade 1 paso a la secuencia de turno, antes del paso «Retirar Nivel»:

Paso de **Resolver Evento**. Durante este paso, roba la carta superior del mazo de Eventos. Colócala **bocarrriba** junto al mazo de Eventos. Ciertos Eventos surten efecto durante el turno entero, pero algunos de ellos pueden activarse al final del turno; en tal caso, aplica sus efectos durante el paso «Fin del turno del jugador».




No descartes las cartas de Evento. Cuando reveles una nueva carta de Evento, simplemente colócala bocarrriba encima de la carta de Evento anterior.

### Ganar y perder una partida en solitario

Pierdes la partida si se da uno de estos 2 casos:

1. Si tu Héroe es **Abatido**.
2. Si no quedan cartas en el **mazo de Eventos** durante el paso de «Resolver Evento».

Si consigues Derrotar al Jefe, calcula tu puntuación:

- **3 puntos** por cada carta de Evento que permanezca en el mazo de Eventos.
- **2 puntos** por cada Enemigo Derrotado.
- **2 puntos** por cada Herida que inflijas al Jefe por encima de su Reserva de Salud.
- **1 punto** por cada  que tengas (*¡recuerda que tienes que descartar las Gemas después de usarlas!*).
- **1 punto** por cada 3 , según su valor neto. Suma los costes de todos los Objetos y Pociones que tengas. Añádelos al valor de  y divide el resultado entre 3 (*redondeando hacia abajo*).

**DISEÑO DEL JUEGO:**

Łukasz Włodarczyk, Artur 'Bishop' Lutyński

**ILUSTRACIONES:**

Krzysztof Piasek

**DISEÑO GRÁFICO:**

Michał Lechowski

**DTP:**

Angelika Wierzba

**DESARROLLO:**

Łukasz Krawiec, Kamil 'Sanex' Cieśla, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski

**REGLAMENTO:**

Łukasz Krawiec, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski

**TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL:**

Sito Palacios

**REVISIÓN:**

José Antonio Alonso Barrueco, Zhi Qing Sun, Claudia González Pablos, Víctor Pérez García



Awaken Realms Lite Sp. z o.o.  
Ul. Św. Mikołaja 58, 50-127  
Wrocław, Poland  
[www.awakenrealmslite.com](http://www.awakenrealmslite.com)



Maldito Games  
C/ Alejandro Collantes, 85A  
41005 - Sevilla, España  
[www.malditogames.com](http://www.malditogames.com)