



Mazmorra

Un juego de cartas de arrastrase por mazmorras, de 2 a 4 jugadores.

Daniel Bullen (c) 2001, *Invisible City**

Traducido por Jorge Alonso**
Vigo, 11/2005 — v1.0.0

Índice

1. La historia	1	7.4. Reina suicida	4
2. Objetivo	1	7.5. Contraataque 1, 2 y 3	4
3. Necesitas	2	8. Origen y créditos	4
4. Preparación	2	9. Apéndice: Baraja española	4
5. Juego	2	1. La historia	
5.1. Jugando una carta	2	Capturado y encarcelado, tu única meta es escapar de la prisión subterránea en la que te encuentras. Buscando la oculta ruta de la libertad, debes superar los hostiles habitantes del mundo subterráneo y los pasajes peligrosamente inestables.	
5.2. Jugando una carta de pasaje	2	2. Objetivo	
5.3. Jugando una carta de criatura	2	Escapar de tu prisión subterránea, o ser el último superviviente.	
5.3.1. Habilidades especiales de las criaturas	3		
5.4. ¡Ases!	3		
6. Ganar	3		
7. Variantes	3		
7.1. Celdas aleatorias y comodines	3		
7.2. Negro como la boca del lobo	4		
7.3. Casi negro	4		

*<http://www.invisible-city.com/games/dungeon.htm>

**Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

3. Necesitas

Al menos una baraja¹ de cartas con comodines. Un único mazo será suficiente para 3 jugadores, ¡pero ese juego será largo y sangriento! Pueden combinarse 2 barajas para 3 o más jugadores, permitiendo un juego más rápido y fácil.

4. Preparación

- Coloca un comodín enfrente de cada jugador. Esta carta representa la celda en la que estás encerrado. Si juegas con 3 o más jugadores, utiliza los comodines y da a los restantes jugadores una carta al azar del mazo, *sin verla*, colocándola boca abajo, que se usará en lugar del comodín.
- Baraja el mazo y reparte 5 cartas a cada jugador.
- Coloca las cartas restantes del mazo boca abajo, dentro del alcance de todos los jugadores.
- Juega una carta de tu mano para decidir quién juega primero, y coge una nueva carta para reemplazarla. El jugador de la carta más alta empieza.

5. Juego

Empezando con el primer jugador, y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador tiene su turno.

En tu turno:

1. Coge una carta del mazo.
2. Juega una carta si puedes.
3. Si tienes más de 5 cartas en tu mano al final de tu turno, descártate hasta que sólo tengas 5. *Todos* los descartes son puestos boca arriba.

5.1. Jugando una carta

Sólo puedes jugar una carta por turno. Hay tres tipos de cartas en la mazmorra:

Pasaje: Las cartas numeradas (del 2 al 10) representan los túneles, pasadizos y habitaciones que debes recorrer para escapar.

¹Nota del traductor: El juego está pensado para una baraja francesa, pero en el apéndice indico cómo jugar con una española.

Criaturas: Las figuras (sota, reina y rey) representan criaturas del mundo subterráneo.

Ases: Representan tus delicadamente afiladas habilidades aventureras.

Estas cartas se juegan como se explica a continuación.

5.2. Jugando una carta de pasaje

Para escapar de la mazmorra, debes jugar una serie de cartas, empezando con el 10 y progresivamente bajar hasta el 2, depositando cada carta adyacente a la última jugada. Así que si tienes un 10 en tu mano en tu primer turno, puedes jugarla adyacente a tu comodín. Esto significa que has escapado de tu celda y empiezas el viaje a la libertad. A continuación, jugarías un 9, después un 8, y así en adelante, jugando una carta por turno.

Puedes jugar más de una carta del mismo valor (aunque no en el mismo turno), representando una bifurcación en el pasaje. Por ejemplo, si tu carta más baja es un 7, jugarías otro 7 en este turno. Sólo puedes bifurcar desde el pasaje actual, así que en el ejemplo donde tienes dos sietes bifurcándose de tu 8, no puedes ir atrás y bifurcar otro 9 desde el 10. Sin embargo, puedes volver atrás y construir a partir de una bifurcación previa. Por ejemplo, con tus dos sietes bifurcándose, progresarías uno de ellos a un 6, un 5 y un 4, y entonces volverías y jugarías otro 6 desde el otro 7. Si te fuerzan a retirarte, o parte de tu mazmorra se colapsa, bifurcarías desde la segunda carta de menor valor que tengas en juego.

Otra forma de usar una carta de pasaje es colapsar uno de los pasajes de un oponente. Para causar el derrumbamiento de un pasaje, debes jugar una carta del mismo valor que la última carta jugada por tu oponente en su mazmorra. Ambas cartas son descartadas boca arriba. Por ejemplo, si tu oponente ha progresado desde el 10 hasta el 6, jugarías un 6 en su mazmorra y colapsarías el pasaje; el par de seises es entonces descartado. Recuerda que sólo puedes jugar una carta por turno, así que en lugar de jugar la carta en tu propia mazmorra, la jugarías en una mazmorra de uno de tus oponentes.

Las cartas de pasaje también entran en juego cuando luchas contra criaturas.

5.3. Jugando una carta de criatura

Buscando a través de las cavernas y cámaras del mundo subterráneo, te encontrarás con sus repugnantes ha-

bitantes. Debes o bien matar a estas criaturas o bien retirarte del pasaje. Para enviar una criatura a tu oponente, juega una carta de criatura de tu mano a la mazmorra de tu oponente durante tu turno, en el último pasaje que haya jugado. Tu oponente debe o bien luchar contra la criatura o bien retirarse. Nota: No juegues una criatura como un ataque hasta que tu oponente haya dejado su celda (es decir, que haya jugado un 10 en su mazmorra).

Para derrotar a una criatura, debes jugar una o más cartas de pasaje de igual o mayor valor de combate que la criatura atacante. Jugar otra criatura del mismo o mayor valor también derrota a la criatura. Al derrotarla, la criatura y todas las cartas de combate utilizadas son descartadas boca arriba, y el juego pasa al siguiente jugador a continuación del que jugó la criatura.

Carta	Criatura	Valor de combate
Rey	Trol	13
Reina	Mirmidón	12
Sota	Robatumbas	11

Dos cartas tienen propiedades especiales en combate: El 2, que representa la libertad y la luz del día, puede jugarse para derrotar al trol (rey); y el as, tu ingenio y agilidad, no tiene valor de combate, pero puede ser útil de otras formas.

Para retirarte, descarta el último pasaje que hayas jugado. La criatura y el pasaje abandonado son descartados. Si te retiras a tu celda y eres atacado en ella, debes derrotar a la criatura o serás muerto y estarás fuera del juego.

5.3.1. Habilidades especiales de las criaturas

Las criaturas también tienen habilidades especiales, que puedes invocar. En lugar de atacar con un robotumbas (sota) o un mirmidón (reina), usarías su habilidad especial en tu favor.

Robotumbas: Juega esta carta en tu turno para buscar en la pila de descartes y recuperar una carta a tu elección. Añade esa carta a tu mano, y entonces descártate si es necesario para acabar tu turno con 5 cartas. Si coges la última carta del mazo en el turno durante el que te propones jugar un robotumbas, la pila de descartes permanecerá hasta el final de tu turno; entonces será barajada y colocada boca abajo para continuar el juego. El robotumbas es descartado al final de tu turno.

Mirmidón: Juega esta carta en tu turno para *pescar* una carta de la mano de un oponente (es decir, pregunta a tu oponente por una carta de su mano). Si tu oponente tiene esa carta, entonces debe dártela. Sea exitoso o no, el mirmidón es descartado. Si lo deseas, puedes exigir ver la mano de tu oponente. Si tu oponente dijo la verdad, debes descartarte de toda tu mano; en caso contrario, coges la carta que pediste y tu oponente debe descartarse de su mano por completo. Recordar que sólo se coge una carta al principio del turno. *Un jugador sin cartas es extremadamente vulnerable al ataque.*

5.4. ¡Ases!

Un as puede jugarse en cualquier momento, sea tu turno o no. No cuenta como una carta, así que podrías jugar uno o más ases y otra carta durante tu turno. Cuando juegas un as, coge inmediatamente las 2 primeras cartas del mazo. La única excepción es cuando algún otro juega un as inmediatamente después de que tú juegues un as, ya que entonces él coge primero. Es posible jugar inmediatamente todos los ases del mazo, uno tras otro. En este caso, el que jugó el último as coge 2 cartas, después el que jugó penúltimo coge 2 cartas, etc.

Si, por jugar un as, tu mano aumenta por encima de 5 cartas, necesitarás descartar las sobrantes, pero no hasta el final de tu turno.

6. Ganar

Si escapas de la mazmorra (jugando cartas desde el 10 hasta el 2) o todos tus oponentes están muertos, ¡entonces ganas!

7. Variantes

7.1. Celdas aleatorias y comodines

En esta variación, se reparte una carta al azar para cada celda de los jugadores, en lugar de usar los comodines. Los comodines se barajan en el mazo y pueden sustituir a cualquier carta. Una vez jugados, con su valor declarado, el comodín retiene todos los atributos de la carta declarada hasta que es descartado. Si usas un comodín como una carta de pasaje y tu oponente juega una carta que provoca su colapso, puedes elegir descartarte de una carta de valor equivalente de tu mano en lugar del comodín.

7.2. Negro como la boca del lobo

Esta versión desviada del juego emplea las reglas de *celdas aleatorias* y *comodines* y va varios pasos más allá. Todos los descartes son boca abajo. Si se juega un robatumbas, el jugador verá secretamente la pila de descartes y seleccionaría qué carta coger. La pila de descartes vuelve a colocarse boca abajo. Todos los pasajes son jugados boca abajo. Los jugadores podrán estimar cómo progresan los demás, pero no con certeza. Esta regla también permite a los jugadores *hacer trampas*. Puedes jugar pasajes en cualquier orden, o de hecho usar cualquier carta que quieras. Sin embargo, si alguien sospecha que estás haciendo trampas, puede pedirte que reveles tu mazmorra. Si estás haciendo trampas, la mazmorra entera (excluyendo tu celda) debe ser descartada. Si no estás haciendo trampas, el jugador que te acusa debe descartar su propia mazmorra. Recuerda que todos los descartes son boca abajo.

7.3. Casi negro

Como *negro como la boca del lobo*, pero los pasajes son jugados boca arriba, es decir, sólo los descartes son boca abajo.

7.4. Reina suicida

En el juego normal, cuando se juega un mirmidón, los jugadores pueden mentir sobre si poseen la carta pedida. Si es acusado de mentir, el jugador debe revelar sus cartas. Si tiene la carta pedida, debe entregarla. En esta variación, el jugador puede elegir descartar su mano completa, en lugar de dar la carta pedida al jugador que jugó el mirmidón. El *pescaador* no obtiene la carta pedida.

7.5. Contraataque 1, 2 y 3

En el juego normal, el robatumbas puede usarse para buscar en la pila de descartes, y el mirmidón puede *pescaar* una carta de la mano de un oponente. Esta variación hace estas acciones mucho más difíciles. Siempre que se juega un robatumbas o un mirmidón por su habilidad especial en lugar de un ataque, cualquier jugador puede interrumpir al instante jugando una criatura igual, cancelando la acción especial. Entonces, el par de criaturas es descartado. Cualquier jugador puede interrumpir con una tercera o cuarta criatura igual, lo que niega la inversión. Las cartas que interrumpen no cuentan como

una carta jugada por cualquier jugador, pero la criatura original sí. Puedes elegir permitir esta regla sólo para robatumbas (contraataque 1), sólo para mirmidones (contraataque 2) o para ambos (contraataque 3).

8. Origen y créditos

Daniel Bullen: En abril de 2001, fui redundante. Estar desempleado me permitió trabajar a tiempo completo en el diseño de juegos. Este juego salió de una antigua idea mía de hacer un *juego de interpretación de roles* sin dados, basado en apuestas cartas o fichas. Al final no es verdaderamente un *juego de rol*, ¡pero es sangriento y divertido! Puedes ver más de mis juegos en www.diewalkure.co.uk.

Gracias a Ian y a Fiona por probarlo conmigo.

Logotipo por *Smart Eye Design*.

9. Apéndice: Baraja española

Los cambios necesarios para adaptar este juego a una baraja española son:

- El caballo sustituye a la reina.
- Si no se dispone de comodines, se juega con la variante de *celdas aleatorias*.
- Con una baraja de 40 cartas, el calabozo se construye desde el 7 hasta el 2. Con una de 48, desde el 9 hasta el 2.
- Los valores de combate de las criaturas estarán en función de la baraja que se utilice:

	40	48
Rey	10	12
Caballo	9	11
Sota	8	10