

# Knock, knock! DUNGEON!

 Anthony Perone  
 Waltch Pierre



REGLAS



**blue orange**  
Hot Games Cool Planet



## Contenido

- ◆ 63 cartas de mazmorra
  - ◆ 41 salas vacías
  - ◆ 22 salas con una criatura
- ◆ 12 fichas de tiempo
- ◆ 4 fichas de grimorio
- ◆ 1 ficha de hablar/silencio
- ◆ 1 reloj de arena de 6 minutos



## Introducción

En este juego cooperativo tú y tus compañeros deberéis explorar una mazmorra llena de peligros y criaturas hasta encontrar y vencer al Caballero Negro. Pero tened cuidado, ¡solo tenéis 6 minutos antes de que la maldición de la mazmorra os alcance!

*Puede usarse la aplicación gratuita **BO COMPANION app** (en Android o IOS: menú Knock, Knock! Dungeon!) para medir el tiempo en vez de usar el reloj de arena.*



Google play



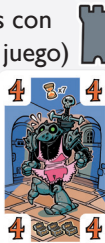
App Store

## Objetivo del juego

Vuestro grupo de aventureros ha de vencer al Caballero Negro antes de que transcurran 6 minutos desde vuestra entrada en la mazmorra.

## Preparación

- 1 Poned todas las fichas de tiempo juntas a un lado de la mesa para hacer una reserva común.
- 2 Colocad la ficha hablar/silencio con la cara "hablar" boca arriba (verde). *Cuando juega un solo jugador esta ficha no se utiliza y se devuelve a la caja.*
- 3 Dejad el reloj de arena sobre la mesa de manera que sea visible para todos los jugadores.
- 4 Coged el paquete de cartas de mazmorra y retirad las que están marcadas con  (devolved estas cartas a la caja de juego) Retirad momentáneamente la carta del **Caballero Negro** →
- 5 Barajad todas las cartas, formad una pila y colocad debajo la carta del **Caballero Negro**.



**6** Los jugadores forman su mano de inicio robando:

- ◆ 6 cartas si juega un solo jugador.
- ◆ 4 cartas si juegan de 2 a 5 jugadores.
- ◆ 3 cartas si juegan 6 jugadores.

**7** Girad la primera carta del mazo y colocada en el centro de la mesa. Si la carta contiene una criatura, ver **Jugar una carta con Criatura**.

**8** Dejad las fichas de grimorio en la caja de juego (solo se usan en la variante "Aventura").



## Notas:

- ◆ Se recomienda no utilizar el reloj de arena si es la primera vez que se juega y jugar sin límite de tiempo.
- ◆ Es importante disponer de suficiente espacio en la mesa ya que la mazmorra se irá extendiendo durante el juego.
- ◆ Los jugadores no pueden mostrar nunca sus cartas al resto de jugadores.

El último jugador que haya visitado una mazmorra juega el primero y luego el turno pasa hacia la izquierda. Knock, Knock! Dungeon! es un juego cooperativo. Los jugadores han de ayudarse mutuamente siempre que sea posible. Cuando todos los jugadores están preparados, se da la vuelta al reloj de arena, si se está jugando con tiempo, y empieza la partida.

## Turno de juego

El turno de juego se desarrolla en 4 fases:

1. Poner una carta
2. Evaluar el peligro
3. Comprobar la alarma
4. Robar una nueva carta



## 1. Poner una carta

En su turno, el jugador ha de poner una carta de su mano en la mesa para ampliar la mazmorra. La colocación de cartas ha de seguir las siguientes reglas:

◆ La carta añadida ha de cubrir al menos una esquina de otra carta de mazmorra que se encuentre sobre la mesa.

◆ La carta añadida no debe cubrir más de una esquina

de una misma carta.

◆ La carta añadida no se puede deslizar debajo de otras cartas.

◆ Todas las cartas se han de colocar en la misma dirección. Se permite una rotación de 180°.



## Jugar una carta de criatura

Si la carta colocada es una carta de criatura, se ponen encima de ella tantas fichas de tiempo de la reserva como el número indicado en la carta. Si no quedan suficientes fichas de tiempo en la reserva, los jugadores pierden la partida.



### Nota:

Las cartas que no tienen ninguna criatura son cartas de sala vacía.



Si la carta jugada tiene este icono ← se da la vuelta a la ficha hablar/silencio. Durante la partida, la cara visible de esta ficha decide si los jugadores pueden hablarse entre ellos o por el contrario han de jugar en silencio.



Los jugadores pueden hablar entre ellos tanto como quieran.



Los jugadores no pueden hablar entre ellos, pero sí que pueden comunicarse mediante gestos.

## 2. Evaluar el peligro

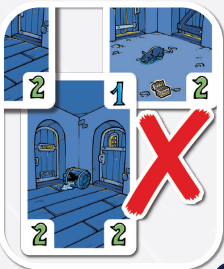
Una vez se ha puesto la carta, el jugador ha de evaluar el nivel de peligrosidad de cada carta de mazmorra en la mesa que tenga alguna esquina cubierta. El nivel de peligro de cada carta de mazmorra corresponde a la suma de los valores visibles en sus 4 esquinas.

### **Evaluación de las salas vacías**

Si el nivel de peligro es inferior o igual a 5, los jugadores no son vistos por las criaturas.

Si el nivel de peligro suma 6 o más, el grupo ha sido demasiado ruidoso.

Las criaturas han oído a los aventureros y dan la alarma: los jugadores han perdido la partida.





## Evaluación de salas con criaturas

Si el nivel de peligro de la criatura es inferior o igual a 5, se vence a la criatura y el grupo puede continuar la aventura. La criatura se queda en la mazmorra, pero las fichas de tiempo que se encuentran encima de la carta se devuelven a la reserva.



### Notas:

- ◆ Cuando se vence a una criatura, la carta se considera como una sala vacía. De manera que su nivel de peligrosidad no ha de pasar nunca de 5.
- ◆ La evaluación del nivel de peligro del Caballero Negro sigue las mismas reglas que las demás criaturas.

Si el nivel de peligro de la criatura es igual o superior a 6, el combate continúa mientras queden fichas de tiempo sobre la carta de criatura.



### 3. Comprobar la alarma

Elimina una ficha de tiempo de cada criatura que todavía tenga en su posesión al menos una. Estas fichas se devuelven a la reserva. Si se elimina la última ficha de una criatura y su nivel de peligro es superior a 5, esta da la alerta y los jugadores pierden la partida.

### 4. Robar una nueva carta

El jugador roba una nueva carta del mazo y la añade a su mano.

## **Importante:**

- ◆ En la modalidad individual, si el jugador coloca una carta con el icono de silencio en la mazmorra, no roba ninguna carta al final del turno y juega con una menos.
- ◆ Una vez que un jugador ha mostrado una carta a los demás jugadores, es obligatorio jugar esa carta.
- ◆ Cuando un jugador roba la carta del Caballero Negro, debe jugarla inmediatamente, y a continuación pasa el turno al siguiente jugador.
- ◆ En cualquier momento de la partida, los jugadores pueden decidir usar el

poder de su ficha de grimorio (ganada en una mazmorra anterior si se está jugando a la variante de juego “Aventura”) y aplicar inmediatamente su efecto. Una vez utilizado el efecto, la ficha se descarta. ¡Recordad que en algunas ocasiones los jugadores no podéis hablar entre vosotros!

## Fin de Juego

El juego puede terminar de diferentes maneras:

### Los jugadores ganan cuando:

- ◆ Vencen al Caballero Negro antes de agotar los 6 minutos del reloj de arena.

### Los jugadores pierden cuando:

- ◆ El nivel de peligrosidad de una sala vacía es de 6 o más.
- ◆ El nivel de peligrosidad de una criatura a la que no le queda ninguna ficha de tiempo es de 6 o más.
- ◆ Los jugadores han de colocar fichas de tiempo sobre una criatura y no queda ninguna ficha en la reserva.
- ◆ Han pasado los 6 minutos y no se ha conseguido vencer al Caballero Negro.

## Variante por puntos: A la caza del cofre

Algunas de las salas de la mazmorra esconden preciados tesoros guardados en cofres (dibujados en la parte inferior de algunas cartas).



¡Intentad formar la cadena más larga de este tipo de cartas para sumar el máximo de cofres posibles!

Cuanto más larga sea la cadena, más ricos saldréis de la mazmorra.

Solo la cadena más larga de cofres sin ninguna separación entre ellos os dará puntos.

Si salís victoriosos de la mazmorra, cada carta con cofres en la cadena os dará 1 punto por cada cofre que haya en ella.

## Variante Aventura

La variante aventura permite vivir una exploración a la carrera a través de 4 mazmorras. Se juega con las mismas reglas pero con algunas excepciones.

**Al final de cada mazmorra,** si los jugadores vencen al Caballero Negro, roban una ficha de grimorio al azar.

Esta ficha será una ayuda para la siguiente aventura. Si los aventureros tienen aún una o varias fichas no utilizadas, la nueva ficha se añade a su reserva.

## Notas:

- ◆ Si los jugadores tienen varias fichas de grimorio, pueden utilizarlas en el momento que quieran durante su turno de juego.
- ◆ Cuando se utiliza una ficha de grimorio se devuelve a la reserva. Esta ficha se podrá robar de nuevo si se consigue salir de la mazmorra.

**A partir del 2º nivel de mazmorra se añade la siguiente norma:**

**En la preparación del juego** se añaden al mazo las cartas que corresponden al nivel de mazmorra que los jugadores van a jugar.





Si atacáis la mazmorra 3, añadid estas cartas.

### Pequeños extras:

Es posible guardar la partida entre dos mazmorras. Para ello, los jugadores anotan en un papel el nivel de la mazmorra que van a jugar y las fichas de grimorio que tienen. En la próxima partida se empezará el juego con esas condiciones.

### Las fichas de grimorio:

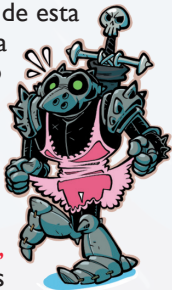


**Bola de fuego:** esta ficha elimina de inmediato una criatura (la carta escogida se elimina de encima de la mesa y las fichas de tiempo se devuelven a la reserva). Atención el **Caballero Negro** está inmunizado y esta ficha no tiene efecto sobre él.



**Destello de hielo:** permite congelar a una criatura.

Todas las fichas de tiempo de esta criatura se devuelven a la reserva y la ficha destello de hielo se coloca sobre la carta de criatura helada. El enemigo aun debe ser vencido **antes del finalizar de la mazmorra y antes de vencer al Caballero Negro**, pero la situación es menos urgente por el momento.



**Veneno:** los jugadores envenenan a una criatura. Esta ficha se coloca en una de las 4 esquinas de la carta de criatura. El valor de esta esquina es igual a cero. Es más, si esta esquina se cubre con la de otra carta, la ficha se colocará en la parte superior de la nueva carta y anulará también el valor de esa nueva esquina.



**Bola del silencio:** permite dar la vuelta a la ficha de hablar/silencio y así poder hablar de nuevo.

## Pequeña guía del aventurero

◆ Las mazmorras son cada vez más difíciles. Empezad por la primera, antes de aventuraros en las siguientes.

◆ **No os asustéis:** cuanto más juguéis más experiencia ganaréis en el juego.

◆ Hablad cuanto más mejor siempre que podáis. La buena coordinación es muy importante para moverse por las mazmorras.

◆ Siempre que sea posible, combatid un monstruo después de otro. El combate os será más fácil.

◆ Preparaos para la llegada del Caballero Negro. Libraos antes de tantas criaturas en juego como os sea posible y guardaos algunas cartas 0/0/0/0 en juego y en la mano para la lucha final.



© 2020 Blue Orange Edition. Knock, Knock! Dungeon! y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)