



CONNOR REID

5 MINUTE Dungeon

REGLAS DE JUEGO

ÍNDICE DE CONTENIDO

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA..... 4

Crear la Mazmorra

DERROTAR CARTAS DE MAZMORRA..... 6

Reponer la mano

¿Te has quedado sin cartas?

GANAR LA PARTIDA 10

Preparar la siguiente Mazmorra

PERDER LA PARTIDA 11

HÉROES..... 12

Mazos de Héroe

LA MAZMORRA..... 20

Tableros de Jefe

Cartas de Puerta

Cartas de Reto

2

APLICACIÓN DE TEMPORIZADOR



¡Escanea el código para descargar la aplicación!

Para disfrutar plenamente de la experiencia que ofrece 5-Minute Dungeon, descarga la aplicación de nuestro temporizador personalizado. Es gratuita y está disponible para dispositivos Android e iOS.

BIENVENIDOS A 5-MINUTE DUNGEON

En este juego, los jugadores deben colaborar para abrirse paso a través de mazmorras repletas de obstáculos mortíferos y peligrosos monstruos.

Cada jugador controla uno de los diez héroes disponibles, que poseen sus propias cartas y capacidades especiales.

En *5-Minute Dungeon* no se juega por turnos. Todos los jugadores actúan al unisono en una carrera contrarreloj, depositando sobre la mesa símbolos que coincidan con los que aparecen en la actual carta de Mazmorra.

Estáis todos juntos en esto: o el grupo emerge victorioso de la mazmorra y puede entrar en la siguiente, ¡o pereceréis todos en el intento!

¡Buena suerte!



TABLERO DE JEFE



MAZO DE LA MAZMORRA

MAZO DE HÉROE



TABLERO DE HÉROE



3

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para empezar tu aventura:

- Elige al héroe con el que quieres jugar. Coloca el tablero de Héroe sobre la mesa, delante de ti, con la cara del héroe elegido bocarriba.
- Toma el mazo que tenga el mismo color que tu tablero de Héroe, barájalo y colócalo bocabajo sobre el espacio marcado como «mazo de robo» en tu tablero de Héroe.
- Roba una mano inicial de tu mazo. La cantidad de cartas que has de robar depende del número de jugadores:

Nº de jugadores	Mano inicial
2 jugadores	5 cartas
3 jugadores	4 cartas
4-5 jugadores	3 cartas



PARTIDAS DE DOS JUGADORES

Si solamente sois dos, necesitaréis cartas adicionales para completar la Mazmorra. Cada uno ha de elegir un segundo mazo y barajarlo junto con el que ya tiene.

CREAR LA MAZMORRA

- Coloca en el centro de la mesa el **tablero de Jefe** de la Mazmorra que vais a intentar completar.
- **Construye la Mazmorra** siguiendo este procedimiento:

CREACIÓN DEL MAZO DE LA MAZMORRA



Empieza tomando el número de cartas que se indique en el tablero de Jefe...



... añade 2 cartas de Reto por cada jugador...



... luego barájalas todas y sitúa el montón sobre el tablero de Jefe, tapando los símbolos.

- **Programa 5 minutos en un temporizador.** Recomendamos usar nuestra propia aplicación, aunque valdrá cualquier dispositivo que pueda fijarse en 5 minutos y permita pausar y reiniciar fácilmente la cuenta atrás.
- Pon en marcha el temporizador tras darle la vuelta a la primera carta de la Mazmorra.

DERROTAR CARTAS DE MAZMORRA

Algunas de las cartas que hay en la Mazmorra son **cartas de Evento** (identificadas con el icono ★) que requieren una acción por tu parte (por ejemplo, descartar tu mano). Si te encuentras con una carta de Evento, sigue las instrucciones, apártala a un lado y pasa a la siguiente carta de la Mazmorra.

No obstante, la mayoría de las cartas de la Mazmorra contienen símbolos (como la que se muestra a la derecha). Existen **tres maneras** de derrotar cartas que contienen símbolos:

1. USANDO CARTAS DE RECURSO

Se puede derrotar la carta jugando **cartas de Recurso** en el centro de la mesa hasta igualar todos los símbolos que contenga. No es necesario que todas estas cartas las eche un mismo jugador.

2. USANDO CARTAS DE ACCIÓN

También se puede derrotar la carta jugando ciertas **cartas de Acción**. Por ejemplo, la carta «Bola de fuego» sirve para derrotar Monstruos.



REGLAS PARA JUGAR CARTAS DE RECURSO Y ACCIÓN

Estas cartas se juegan colocándolas en el centro de la mesa, no en tu pila de descartes. El espacio para la pila de descartes que hay en tu tablero de Héroe está reservado para las cartas que descartes al utilizar tu capacidad especial o resolver una carta de Evento que así lo indique.

Carta en la mesa, carta que no regresa. Una vez que depositas una carta sobre la mesa, se considera jugada y ya no puedes recuperarla. Eso sí, puedes mostrarla a los demás jugadores antes de jugarla para confirmar que la necesitáis.

Puedes jugar cartas de Recurso cuyos símbolos no coincidan con los de la carta de la Mazmorra. Si te enfrentas a una carta y no tienes nada útil en la mano, puedes jugar cartas que no coincidan para así deshacerte de ellas y poder robar cartas nuevas. ¡Pero no abuses de esta estrategia! A diferencia de las cartas descartadas, las que se juegan en el centro de la mesa no pueden recuperarse mediante cartas ni capacidades curativas.

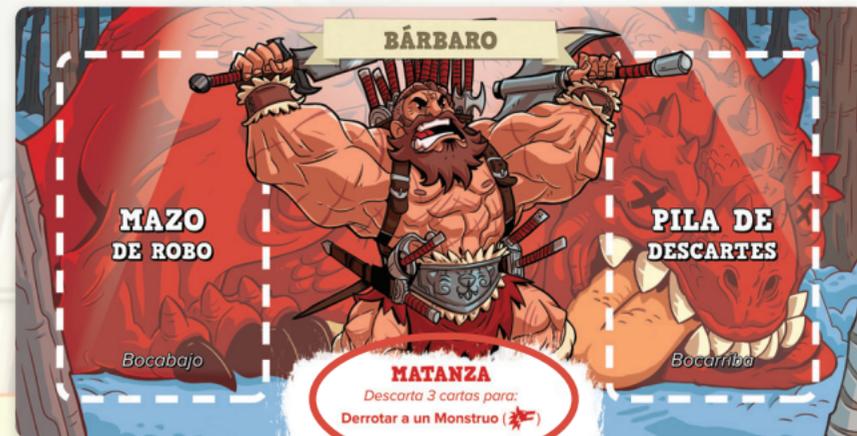
Las reglas cambian cuando os enfrentáis a un Jefe. Una vez que os halléis frente al Jefe de la Mazmorra, ya no está permitido jugar cartas de Recurso que no coincidan con los símbolos del Jefe. Tampoco pueden jugarse cartas de Acción que derroten Monstruos, Personas u Obstáculos (los Jefes no cuentan como ninguno de estos tipos). Si juegas una carta que quebranta alguna de estas reglas, debes devolverla a tu mano.



3. USANDO CAPACIDADES ESPECIALES

Cada Héroe dispone de una capacidad especial que puede utilizar en beneficio del grupo. Esta capacidad se describe en la parte inferior de su tablero.

Para usar tu capacidad, descarta 3 cartas colocándolas **bocarrriba** en el espacio de la pila de descartes de tu tablero de Héroe, declara al resto del grupo que vas a utilizar la capacidad y luego sigue las instrucciones de su enunciado.



SOBRE EL USO DE CAPACIDADES

1. Si no tienes 3 cartas para descartar, no puedes utilizar tu capacidad especial.
2. Si tu capacidad te permite derrotar un tipo concreto de carta de Puerta (Monstruo, Obstáculo o Persona), solamente puedes usarla cuando te enfrentes a una carta de ese tipo. Todas las demás capacidades se pueden utilizar en cualquier momento.
3. Los jugadores pueden usar sus capacidades durante una pausa sin tener que reiniciar el temporizador. Sin embargo, cada jugador solamente puede utilizar su capacidad especial **una vez por pausa**.

¡APARTA ESAS CARTAS!

Una vez que el grupo haya derrotado una carta de la Mazmorra, se aparta a un lado junto con todas las cartas que se hayan jugado para derrotarla. ¡Luego se pone bocarrriba una nueva carta de Mazmorra para continuar la aventura!

REPONER LA MANO

Siempre que juegues o descartes cartas, debes robar cartas de tu mazo hasta reponer tu mano inicial (ver tabla de la derecha). Si usas una carta o capacidad especial que te permite robar cartas, roba primero esas y luego sigue robando las que necesites para reponer tu mano.

Si alguna vez tienes más cartas en la mano que las permitidas por la mano inicial, no podrás robar más hasta que tengas menos cartas que esa mano inicial.

Nº de jugadores	Mano inicial
2 jugadores	5 cartas
3 jugadores	4 cartas
4-5 jugadores	3 cartas

¿TE HAS QUEDADO SIN CARTAS?

Si ya no quedan cartas en tu mano ni en tu mazo de robo, no podrás hacer nada hasta que otro jugador te ayude con una carta como «Curación», «Donativo» o «Confusión». ¡Procura no malgastar tus cartas!



GANAR LA PARTIDA

¡Si lográis derrotar al Bebé bárbaro y todas sus cartas, habréis completado con éxito la primera Mazmorra!
¡Enhorabuena!

Pero vuestra aventura todavía no ha concluido. ¡Para ganar la partida tenéis que abriros paso a través de **otras cinco** Mazmorras y enfrentaros a la **Forma final del Amo de las Mazmorras!**

PREPARAR LA SIGUIENTE MAZMORRA

- Reúne todas las cartas, sepáralas en sus correspondientes mazos y devuelve los mazos de Héroe a sus respectivos jugadores.
- Coloca en el centro de la mesa el tablero de Jefe de la siguiente Mazmorra. (Los tableros de Jefe tienen dos caras, de modo que has de darle la vuelta al Jefe n.º 1 para revelar al Jefe n.º 2).
- Construye la Mazmorra para este nuevo Jefe siguiendo las instrucciones de la sección «Crear la Mazmorra» (página 5).
- ¡Programa 5 minutos en el temporizador y adentraos en la nueva Mazmorra!

¿Queréis añadir un poco de variedad? Entre Mazmorras podéis cambiar de Héroes, incluir jugadores nuevos o reducir el grupo, según vuestras preferencias.



PERDER LA PARTIDA

Existen dos formas de fracasar en el intento de completar una Mazmorra:

- Que todos los jugadores se quedan sin cartas.
- Que se agote el tiempo antes de que el grupo logre vencer al Jefe de la Mazmorra (o si os quedáis atascados y no existe modo alguno de derrotarlo).

En cuanto se dé alguna de estas dos situaciones, ¡el grupo habrá perecido en el intento de completar la Mazmorra! Reiniciad el temporizador, volved a preparar la Mazmorra y probad suerte una vez más.



APLICACIÓN DE TEMPORIZADOR GRATUITA

Para disfrutar plenamente de la experiencia de juego, descarga nuestra aplicación de temporizador. ¡Es gratuita y está disponible para dispositivos Android e iOS!



HÉROES

Hay 5 tableros de Héroe en el juego, y cada uno de ellos representa un tipo de personaje. Los tableros tienen dos caras y presentan un héroe distinto en cada una. Cada tablero lleva también asociado un mazo de cartas exclusivo, tal y como se indica abajo:

HECHICERA Y MAGO



CAZADORA Y EXPLORADOR



NINJA Y LADRÓN



PALADÍN Y VALQUIRIA

BÁRBARO Y GLADIADOR

HECHICERA Y MAGO

CAZADORA Y EXPLORADOR



NINJA Y LADRÓN

PALADÍN Y VALQUIRIA



BÁRBARO Y GLADIADOR

Por ejemplo, si quieres jugar como el Mago, tienes que utilizar el mazo de color azul.

MAZOS DE HÉROE

Hay dos tipos de cartas en los mazos de Héroe:

Las **cartas de Recurso** presentan uno o varios símbolos de gran tamaño en el centro. Se usan para derrotar cartas de la Mazmorra cuyos símbolos coincidan.



RECURSOS:
PERGAMINO, SALTO, ESPADA, ESCUDO Y FLECHA

Las **cartas de Acción** son exclusivas de cada mazo de Héroe. Algunas permiten derrotar ciertos tipos de cartas de Mazmorra, mientras que otras te permiten robar, quitar o dar cartas. Todas las cartas de Acción tienen el borde y las esquinas de color negro.



CONOCE A LOS HÉROES

HECHICERA Y MAGO



Estos héroes dominan los conocimientos arcanos, así que son los candidatos idóneos para cuando necesitéis **Pergaminos**.

La capacidad del Mago para **Detener el tiempo** le permite pausar el temporizador hasta que alguien juegue una carta. Descartar cartas, usar capacidades especiales o darle la vuelta a una nueva carta de la Mazmorra no hace que se reanude el temporizador.



La **Bomba mágica** proporciona un símbolo de cada tipo cuando se juega, por lo que es de gran utilidad contra Jefes o cartas que requieran muchos símbolos diferentes.

No es obligatorio utilizar todos estos símbolos cuando se juega una Bomba mágica.



La **Anulación** impide que se apliquen los efectos de las **cartas de Evento**. Resulta especialmente útil para proteger al grupo de Eventos que le obligarían a descartar cartas, como por ejemplo una **Enfermedad repentina**.

PALADÍN Y VALQUIRIA



Estos defensores acorazados son los Héroes que tienen más símbolos de **Escudo** en sus mazos.



ESCUDO DIVINO
Pausa el tiempo hasta que alguien juegue una carta. Todos los jugadores roban 1 carta.

El **Escudo divino** detiene el temporizador y también hace que todos los jugadores roben una carta.



CURACIÓN
Un jugador de tu elección toma su pila de descartes y vuelve a ponerla encima de su mazo de robo.

La **Curación** permite a un solo jugador devolver a su mazo todas sus cartas descartadas. ¡Esta carta puede suponer la salvación para un jugador que se haya quedado sin cartas!



SANTA GRANADA
Derrota cualquier carta o a cualquier Jefe.

La **Santa granada** te permite vencer inmediatamente cualquier carta con la que te enfrentes, incluidos Mini-jefes, Eventos e incluso Jefes. Es la única carta del juego que puede derrotar Jefes al instante.



POCIÓN DE VIDA
Todos los jugadores roban 3 cartas de la parte superior de sus respectivas pilas de descartes.

La **Poción de vida** permite a todos los jugadores recuperar 3 cartas de sus respectivas pilas de descartes y devolverlas a sus manos. Es mejor utilizarla justo después de que el grupo se haya visto obligado a descartar cartas útiles debido a una **Enfermedad repentina** o algún otro Evento.

BÁRBARO Y GLADIADOR



Estos dos formidables Héroes prefieren emplear la fuerza bruta y poderosos ataques cuerpo a cuerpo para triunfar ante los retos que se les presentan. En consecuencia, sus mazos son los mejores para buscar **Espadas**.



Las **cartas con dos símbolos** cuentan al mismo tiempo como una Espada y algún otro símbolo. Es recomendable utilizarlas contra cartas de la Mazmorra que tengan ambos símbolos, pero en caso de apuro también pueden servir como uno solo de los dos. No es obligatorio utilizar ambos símbolos cuando se juegan estas cartas.



FURIA
2 jugadores de tu elección roban 3 cartas cada uno.

La **Furia** permite que dos jugadores de tu elección roben 3 cartas cada uno. ¡Si quieres, tú puedes ser uno de estos dos jugadores!

NINJA Y LADRÓN



Estos ágiles Héroes son maestros del sigilo y la evasión. Por eso tienen más símbolos de **Salto** que los demás en sus mazos.



El **Donativo** te permite entregar toda tu mano a otro jugador. Esto puede ser muy útil cuando tienes buenas cartas que preferirías conservar, pero necesitas buscar algo de lo que careces.

Donar tu mano a otro jugador evita que se pierdan esas cartas y al mismo tiempo te permite robar inmediatamente una mano nueva.



El **Hurto** te permite quitarle la mano a otro jugador, lo cual puede ser beneficioso si este quiere usar su capacidad especial, pero tiene cartas en su mano que preferiría no perder.

CAZADORA Y EXPLORADOR



Estos dos Héroes amantes de la naturaleza son muy hábiles con armas de proyectiles, por lo que constituyen la mejor opción cuando se necesitan símbolos de **Flecha**.

La capacidad **Compañero animal** de la Cazadora le permite seleccionar a otro jugador para que robe 4 cartas. Por desgracia, no puede elegirse a sí misma.



Un **Comodín** puede utilizarse para sustituir cualquier símbolo de tu elección.



Las **Hierbas curativas** te permiten hacer que un jugador recupere 4 cartas de su pila de descartes y las devuelva a su mano. Es mejor utilizarlas cuando un jugador acaba de verse obligado a descartar cartas útiles.

LA MAZMORRA

Una Mazmorra consiste en un tablero de Jefe, muchas cartas de Puerta y algunas cartas de Reto.

TABLEROS DE JEFE

Los tableros de Jefe representan el desafío final que el grupo debe afrontar para completar con éxito una Mazmorra.

Las partes de un tablero de Jefe son:

- El **número de Jefe**. Se empieza a jugar con el Jefe n.º 1 (el Bebé bárbaro) y se va avanzando hasta llegar al Jefe final (la Forma final del Amo de las Mazmorras).
- Los **símbolos necesarios** para derrotar al Jefe.
- La **cantidad de cartas de Puerta** que hace falta para construir la Mazmorra de este Jefe.



NOTA: empezad contra el Bebé bárbaro (Jefe n.º 1). Si lográis derrotarlo, pasad a La Parca Pulcra (Jefe n.º 2), y así sucesivamente.

CARTAS DE PUERTA

Cada carta de Puerta representa un obstáculo o adversario que el grupo ha de superar. Las cartas de Puerta contienen la siguiente información:

- Una **descripción** de la amenaza.
- Un **grupo de símbolos** que puede contener Espadas, Flechas, Pergaminos, Saltos y Escudos. Los jugadores pueden derrotar la carta jugando cartas de Recurso que coincidan con todos estos símbolos.
- Un **tipo**, que puede ser Monstruo, Obstáculo o Persona. Algunas cartas y capacidades especiales permiten derrotar cartas sin necesidad de igualar todos sus símbolos.



CARTAS DE RETO

Al construir la Mazmorra, hay que añadirle dos cartas de Reto por cada jugador que haya en la partida. Las cartas de Reto tienen una calavera con cuernos en el reverso, y pueden ser de dos tipos:



Los **Minijefes** son criaturas especialmente duras; para vencerlos se requieren más símbolos que con las cartas de Puerta convencionales. No se consideran Monstruos, Obstáculos ni Personas, de modo que no se pueden derrotar con capacidades de Héroe ni cartas de Acción como la **Bola de fuego** o el **Disparo certero**.

Las **cartas de Evento** (identificadas con el icono ★) requieren que el grupo lleve a cabo una acción específica. Cuando se muestra una carta de Evento, su efecto ha de resolverse inmediatamente. Las cartas de Acción **Anulación** y **Santa granada** pueden interrumpir un Evento antes de que se resuelva.



Diseño del juego - Connor Reid Editor - Peter Nesbitt Producción - Don Reid Ilustraciones - Alex Diochon

Algunos de los iconos usados en este juego son obra de Lorcb (<http://lorcblog.blogspot.com>) y Delapouite (<http://delapouite.com>), y están disponibles en <http://game-icons.net>.

Wiggles3D

Fabricado en China. Lote ASM-01, abril de 2023. Five Minute Dungeon es una marca comercial de Wiggles 3D Incorporated. © 2023. Todos los derechos reservados. 48 Pheasant Trail, Komoka, Ontario, Canadá, N0L 1R0.

Correo electrónico: Info@Wiggles3D.com

Sitio web: Wiggles3D.com

INICIO RÁPIDO

Todos los jugadores eligen un tablero de Héroe y reciben su mazo correspondiente.

Luego roban sus manos iniciales.

Nº de jugadores	Mano inicial
2 jugadores	5 cartas
3 jugadores	4 cartas
4-5 jugadores	3 cartas

Coloca el tablero de Jefe del Bebé bárbaro en el centro de la mesa. Toma 2 cartas de Reto por jugador y barájalas junto con 20 cartas de Puerta para construir la Mazmorra.

Sitúa estas cartas sobre el tablero de Jefe.

CÓMO JUGAR

Inicia una cuenta atrás de 5 minutos y dale la vuelta a la primera carta de la Mazmorra.

Si es una **carta de Evento**, resuelve su enunciado inmediatamente.

Si la carta tiene símbolos, se trata de una amenaza que los jugadores deben derrotar en grupo mediante alguno de estos **tres** métodos:

- Jugando **cartas de Recurso** que coincidan con los símbolos de la carta. Los símbolos pueden provenir de varios jugadores o de uno solo.
- Jugando una **carta de Acción** que derrote la carta.
- Usando una **capacidad especial** que derrote la carta.

Cuando la carta haya sido derrotada, se aparta a un lado y se da la vuelta a la siguiente carta de la Mazmorra.

Una vez que todas las cartas de la Mazmorra hayan sido derrotadas, ¡aún será necesario vencer al Jefe!

AVISO: los jugadores no resuelven turnos alternos. Cualquier jugador puede usar una carta en todo momento.

Cada vez que juegues o descartes cartas, debes robar más para reponer tu mano inicial. No hagas esto si tienes más cartas que tu mano inicial.