¡ESPERA! Esta expansión se ha diseñado para jugadores que estén familiarizados con el juego original.

Si es vuestra primera partida, ¡guarda esta expansión y no la saques hasta que aprendáis a jugar con el juego básico!

CONTENIDO

- 25 cartas de Jefe
- 2 cartas de Reto
- 1 tablero de Héroe (Druida/Chamán)
- 42 cartas de Druida/Chamán
- 10 cartas de Acción
- 6 cartas de Artefacto

¡Maldición! ¡Otra vez no! es una expansión para ***5 Minute Dungeon*** que añade **cartas de Jefe** a la Mazmorra, dos personajes nuevos (la **Druida** y el **Chamán**) y poderosos **Artefactos** que ayudarán al grupo cuando las cosas se pongan feas.

CARTAS DE JEFE

Ahora cada Jefe tiene un mazo exclusivo de 5 cartas de Jefe que contienen un surtido de **Minijefes**, **Eventos** y un nuevo tipo de amenaza: ¡las **Maldiciones**!

Cuando llegue el momento de crear la Mazmorra, empieza con las 5 cartas del Jefe al que os vais a enfrentar y luego añade las cartas de Puerta que hagan falta para alcanzar la cantidad impresa en el tablero de Jefe. Por último, añade 2 cartas de Reto por jugador, como es habitual.

CREACIÓN DE LA PRIMERA MAZMORRA

Empieza con las 5 cartas de Jefe del Bebé bárbaro...

+

... luego añade 15 cartas de Puerta para llegar a las 20 requeridas por el tablero de Jefe...

+

... y, para terminar, añade 2 cartas de Reto por cada jugador y baraja el mazo completo.

LA DRUIDA Y EL CHAMÁN

Usando sus aptitudes místicas, la Druida y el Chamán han percibido las siniestras fuerzas desatadas por el Amo de las Mazmorras. Se han ofrecido voluntarios para unirse al grupo y ayudarlos a eliminar el mal que infesta las mazmorras.

A diferencia de los otros Héroes, la Druida y el Chamán no se especializan en un símbolo concreto a costa de los demás. En vez de eso, poseen cartas que les permiten afrontar una amplia variedad de situaciones.

Con la incorporación de la Druida y el Chamán, ¡ahora podéis jugar partidas con 6 jugadores! En una partida de 6 jugadores, el tamaño mínimo de la mano es de **3 cartas**.

Los mazos de la Druida y el Chamán incluyen 10 **cartas Infinitas**, dos de cada uno de los cinco tipos de Recurso. Cuando se juegan contra una carta de Puerta o de Jefe, equivalen a todos los símbolos de su tipo. Por ejemplo, si juegas una carta de Pergamino Infinito contra la Parca Pulcra, cuenta como los siete Pergaminos que hay en su tablero de Jefe.

La **Purificación** puede eliminar una Maldición que esté activa en el momento de jugar la carta. Es preciso señalar que la Maldición «**¡Borregus!**» del Amo de las Mazmorras no puede eliminarse mediante esta carta, pues impide que se jueguen cartas con el borde negro como esta.

La **Curación ancestral** hace que todos los jugadores roben las dos primeras cartas de sus respectivas pilas de descarte. No está permitido buscar cartas específicas: deben tomarse las dos que haya en la parte superior de la pila.

ARTEFACTOS

Los Héroes que no han podido acompañaros en vuestra misión os han confiado un poderoso artefacto para que podáis emplear su magia en los momentos aciagos.

Hay 6 cartas de Artefacto, una por cada mazo de Héroe. Cuando todos los jugadores hayan elegido los mazos que van a usar, el grupo recibirá los Artefactos correspondientes a los mazos que **no** se hayan elegido. ¡De este modo, los grupos que jueguen con menos mazos tendrán más Artefactos a su disposición!

Al principio de cada Mazmorra se colocan sobre la mesa los Artefactos del grupo, al alcance de todos los jugadores. Deben situarse con la cara brillante bocarriba, para indicar que pueden utilizarse. Los Artefactos que no se hayan recibido deben guardarse en la caja del juego.

Cualquier jugador puede utilizar un Artefacto siempre que lo desee, pero cada Artefacto solo se puede usar **una vez en cada Mazmorra**. Para utilizar un Artefacto, sigue las instrucciones de su enunciado y luego pon la carta bocabajo para dejar constancia de que ya se ha usado.

Al pasar a la siguiente Mazmorra, todos los Artefactos se ponen bocarriba para poder utilizarlos de nuevo.

PARTIDAS DE 2 JUGADORES

En una partida de 2 jugadores, cada Héroe lleva 2 mazos, por lo que habrá un total de 4 mazos en juego. Eso quiere decir que solamente recibís 2 Artefactos (de los 2 mazos que no hayáis elegido).

¡MALDICIONES! 💀

Las Maldiciones son cartas de Mazmorra similares a los Eventos, pero, a diferencia de estos, las Maldiciones **permanecen activas** durante todo el recorrido por la Mazmorra... a menos que los jugadores logren eliminarlas. Las Maldiciones siempre afectan a todos los jugadores.

Cuando te encuentres una Maldición, apártala a un lado bocarriba para recordar que está activa. Luego dale la vuelta a la siguiente carta de la Mazmorra siguiendo el procedimiento habitual. El enunciado de la Maldición debe resolverse obligatoriamente mientras permanezca activa. ¡Si aparecen nuevas Maldiciones habiendo ya una activa, también surtirán efecto!

¿QUÉ PASA SI INCUMPLO LAS REGLAS DE UNA MALDICIÓN?

Si realizas una acción que se especifique como prohibida en el enunciado de una carta de Maldición, **debes depositar toda tu mano de cartas en el centro de la mesa** (no en tu pila de descartes; las cartas perdidas de este modo ya no se pueden recuperar). También debes revertir la acción en la medida de lo posible.

Ejemplo:

Los Héroes están recorriendo la Mazmorra de la Gorgona Zola cuando se ven afectados por su **Mirada de gorgona**, una Maldición que les impide utilizar sus capacidades especiales. Algunas cartas de Puerta después, el despistado Bárbaro quebranta esta regla usando su capacidad **Matanza** para derrotar a un Monstruo. Como castigo por haber ignorado la Maldición, ¡el Bárbaro debe soltar toda su mano de cartas en el centro de la mesa, además de devolver a la Mazmorra la carta del Monstruo derrotado!

Las Maldiciones **El Sonajero del Tiempo** y **El tiempo vuela** impiden que los jugadores pausen el temporizador. Esto significa que no pueden jugarse cartas como **Escudo divino** o **Distorsión temporal**, como tampoco pueden utilizarse la capacidad especial del Mago ni el Artefacto **Reloj de sol de pulsera**.

Mientras la Maldición **Bloques malditos** esté vigente, solo podrás reponer tu mano hasta tener 3 cartas. Si alguna carta o capacidad especial te indica que robes cartas, podrás hacerlo, pero luego deberás descartar todas las que hagan falta hasta quedarte únicamente con tres cartas.

La Maldición **¡Borregus!** prohíbe a los jugadores utilizar cartas que tengan el borde negro. ¡Esto incluye las cartas de Acción **Furor de combate** y **Purificación**, así que no podrás usarlas para deshacerte de esta Maldición!

La Maldición **Luz cegadora** te obliga a jugar con las cartas de tu mano puestas bocabajo sobre la mesa. Puedes darles la vuelta para refrescarte la memoria, pero solo de una en una.

La Maldición **Mirada de gorgona** impide que todos los jugadores usen sus capacidades especiales. Esto quiere decir que la Druida no puede emplear su capacidad para enviar esta Maldición a la parte inferior del mazo.

NUEVAS CARTAS DE EVENTO

Además de las Maldiciones, los mazos de Jefe también incluyen nuevos y peligrosos Eventos para complicarles la vida a los Héroes.

Los Eventos **Constricción**, **Saliva corrosiva** y **¡Mis espadas!** te obligan a descartarte de todas las cartas de Recurso que tengan el símbolo indicado, incluidas las dobles y las infinitas. Las cartas de Acción como los Comodines y las Bombas mágicas no se ven afectadas.

Cuando se muestre el Evento **Leche envenenada**, el jugador que tenga más cartas debe descartar toda su mano. En caso de empate, todos los jugadores empatados deben descartar sus manos.

El evento **Campaña de mecenazgo** solo puede volver a activar un Artefacto que se haya utilizado antes de darle la vuelta a esta carta. Si no tenéis ningún Artefacto o están todos disponibles, lo único que hace este Evento es obligarte a descartar tu mano.

El Evento **Ácido para pulir** solo te afecta si tienes en la mano una carta de Recurso que contiene un Escudo. Los Escudos infinitos y las cartas dobles que contengan Escudos cuentan, pero no así las cartas de Acción como los Comodines y las Bombas mágicas.

NUEVAS CARTAS DE ACCIÓN

Esta expansión añade al juego 2 potentes **cartas de Acción** a cada uno de los mazos originales. Estas cartas nuevas están señaladas con el icono 💀 en la esquina inferior izquierda. Deben barajarse junto con sus correspondientes mazos cuando vayáis a jugar con esta expansión. ¡Las vais a necesitar!

El **Portal** envía la carta de Mazmorra actual a la parte inferior del mazo. Esto solamente puede hacerse con un Monstruo, Persona, Obstáculo o Minijefe. No se puede utilizar contra Eventos ni Maldiciones.

La **Recuperación** solo permite recuperar cartas de Recurso que contengan Espadas o Escudos (incluidas las de doble símbolo y las infinitas). No se recuperan cartas de Acción como los Comodines o las Bombas mágicas.

CRÉDITOS

Diseño del juego – Connor Reid

Editor – Peter Nesbitt

Ilustraciones – Alex Diochon

Producción – Don Reid

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

Wiggles 3D Incorporated
48 Pheasant Trail , Komoka, Ontario, Canadá. N0L1R0.

Correo electrónico: Info@Wiggles3D.com
Sitio web: Wiggles3D.com

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.