




MONSTRUO FINAL™

Guía de inicio rápido

Objetivo del juego

Construir una mazmorra con cartas de Habitación para atraer y destruir Héroes. Consigue 10 Almas y ganarás, ¡pero si recibes 5 Heridas perderás!

Preparación de la partida

1. Baraja todas las cartas en sus respectivos mazos. Prepara los mazos de Héroe dependiendo del número de jugadores:
 - Para partidas de cuatro jugadores utiliza todas las cartas de Héroe.
 - Para partidas de tres jugadores, retira los Héroes con el símbolo .
 - Para partidas de dos jugadores, retira los Héroes con el símbolo  y con el símbolo .
2. Reparte al azar 1 carta de Monstruo Final a cada jugador.
3. Roba 5 cartas de Habitación y 2 cartas de Hechizo, y después descarta 2 cartas.
4. Elige una Habitación normal y ponla boca abajo junto a tu carta de Monstruo Final.
5. Una vez que todos los jugadores hayan puesto su carta, revela ("construye") simultáneamente todas las cartas de Habitación.
6. ¡Ya puede comenzar el primer turno!

El jugador con el Monstruo Final con el valor más alto en PX es el primero en jugar en cada fase de la partida

Inicio del turno

1. Revela 2 Héroes (3 en una partida de tres jugadores, 4 en una partida de cuatro jugadores) y déjalos en la "ciudad" (el centro de la mesa).

- No reveles Héroes épicos hasta que no hayas revelado todos los Héroes normales.
- Revela nuevos Héroes cada turno, incluso si aún hay Héroes en la ciudad.

2. Cada jugador roba 1 carta de Habitación.

Fase de Construcción


1. Siguiendo el orden de PX, cada jugador pone una Habitación boca abajo en su mazmorra.
 - Las Habitaciones normales pueden jugarse en la posición más a la izquierda de tu mazmorra, o sobre cualquier Habitación.
 - Las Habitaciones avanzadas sólo pueden jugarse sobre una Habitación con la que coincida en al menos un tipo de Tesoro.
2. Tu mazmorra puede contener un máximo de cinco Habitaciones visibles.
 - La primera vez que construyas tu quinta Habitación visible, utiliza la capacidad de Subir de nivel de tu Monstruo Final.
3. Los Hechizos para la fase de Construcción pueden jugarse en cualquier momento antes de que se revelen las Habitaciones.
4. Revela simultáneamente todas las cartas de Habitación boca abajo al final de la fase de Construcción.
 - Siguiendo el orden de PX, aplica cualquier efecto de Subir de nivel y de "cuando construyas esta Habitación".


Las Habitaciones avanzadas sólo pueden construirse sobre una Habitación la que coincida en al menos un tipo de Tesoro (ver página 8 del libro de reglas)





Fase de Señuelo

1. Cada Héroe se mueve a la mazmorra que tenga más símbolos de Tesoro del tipo indicado:

Clérigo = 

Guerrero = 

Mago = 

Ladrón = 

2. Si hay empate en un tipo de Tesoro en particular, los Héroes a los que atraiga ese tipo de Tesoro permanecerán en la ciudad.
3. Esta fase no se puede interrumpir con Hechizos o capacidades.

Fase de Aventura


1. Siguiendo el orden de PX, ¡los Monstruos Finales deben enfrentarse a los Héroes que se encuentren en su mazmorra!


- Cada uno de los Héroes entra solo a la mazmorra.
- Cada Habitación tiene un valor de Daño ♥ que se va restando al valor de Salud del Héroe. Una vez que la Salud ♥ del Héroe haya sido reducida a cero, pon la carta de ese Héroe boca abajo en tu zona de puntuación.
- Si un Héroe sobrevive a una Habitación, entrará en la siguiente Habitación. Si sobrevive a toda tu mazmorra, pon la carta de ese Héroe boca arriba en tu zona de puntuación.
- Los Hechizos para la fase de Aventura pueden jugarse antes de que un Héroe entre en la mazmorra, o bien mientras un Héroe se encuentra en una Habitación.

2. Después de que el jugador con el Monstruo Final que tiene el valor más alto de PX se haya enfrentado a todos sus Héroes, el siguiente jugador con el Monstruo Final con más PX se convierte en el jugador activo. La fase de Aventura no termina hasta que todos los jugadores hayan tenido una oportunidad de actuar.

Final del turno




1. Endereza cualquier Habitación agotada.
2. Comprueba la zona de puntuación de cada jugador.

 Un jugador con 10 símbolos de Alma gana la partida.

 Un jugador con 5 símbolos de Herida pierde la partida.

3. Sigue jugando hasta que un jugador tenga 10 Almas, ¡o hasta que sólo quede un jugador en la partida! Las reglas de desempate se encuentran en la página 14 del libro de reglas.

Hechizos y prioridades

- Puedes jugar cualquier número de Hechizos por turno.
- Sólo puedes robar cartas de Hechizo cuando una carta te indique que puedes hacerlo.
- Cada Hechizo tiene un símbolo que indica la fase en la que se puede jugar: fase de Construcción , fase de Aventura , o en ambas fases .
- Durante cada fase de Construcción y de Aventura, los jugadores se turnan (siguiendo el orden de PX) como jugador activo.
- Si otro jugador juega un Hechizo o una capacidad, el jugador activo puede responder con cualquier número de Hechizos o capacidades antes de que los efectos de lo que ha jugado el otro jugador se resuelvan.
- Después de que juegues un Hechizo, si nada te interrumpe, resuelve los efectos del Hechizo y pon la carta en la pila de descartes.

Al jugar Hechizos, el jugador activo siempre tiene prioridad (ver página 7 del libro de reglas)



EDGE

Más información en
EDGEENT.COM

