

# Royal Rescue

El objetivo del juego es rescatar al apuesto Príncipe de las garras del malvado Dragón en las Cuevas del Peligro. Necesitas derrotar primero al Dragón en combate, sin embargo, y él tiene un as bajo la manga: ¡aliento de fuego!










































Para comenzar, corta o arranca todas las piezas de juego. Separa el Campamento, el Dragón, la Princesa, una Espada, un Escudo y tres Pociones de Vida (PVs) y déjalas a un lado. Pon las piezas restantes boca abajo y mézclalas. Repártelas de manera aleatoria en una grilla de 6x6, que representa a las Cuevas del Peligro; las primeras tres piezas que separaste antes (el Campamento, el Dragón y la Princesa) van en las posiciones [1, 1], [3, 3] y [6, 6], respectivamente. Finalmente, toma los tres PVs y la Espada que separaste y colócalas frente a ti. El Escudo restante permanece a un lado y sólo se usa en caso de que llegues al Príncipe antes de encontrar otro Escudo en las Cuevas.

Jugar es bastante sencillo. Todo el que entre a las Cuevas es afectado por una maldición desorientante (¡por eso son tan peligrosas!), por lo que no puedes elegir adonde ir. En lugar de eso, toma tus dos dados y lánzalos; los resultados representan una coordenada en el orden de tu elección (ej. Si tus resultados son un 2 y un 5, entonces tu coordenada es [2, 5] ó [5, 2]; tú decides), y revela la tarjeta en esa coordenada. Si todos los posibles espacios están vacíos, puedes agregar uno a un dado (el 6 se vuelve 1). La acción que tomes a continuación depende de la tarjeta que revelaste:

- **Campamento:** Acampas fuera de las Cuevas. Restaura un PV perdido y / o una Espada, de ser posible.
- **Dragón:** Si tienes al menos un Escudo, entabla combate. Una victoria significa que el Dragón es derrotado; una derrota te cuesta un PV y el Escudo. Si no llevas un Escudo, no puedes pelear y debes escapar. Pelea de manera normal, pero la victoria te cuesta 1PV (escapas con vida, pero medio chamuscado), mientras que la derrota es fin de juego instantáneo (una horripilante muerte por achicharramiento).
- **Príncipe:** No se irá hasta que el Dragón esté muerto, puesto que no quiere ser secuestrado de vuelta; si es así, ¡ganaste! Sino, restaura un PV y / o un Escudo, de ser posible.
- **Kobold:** Los Kobolds son los siervos del Dragón, y entrarán en combate cuando te los encuentres. Una victoria derrota al monstruo; una derrota te cuesta un PV. Los monstruos derrotados son removidos del tablero de juego, siempre que lleves al menos una Espada.
- **Baba Ácida:** Una extraña criatura viscosa que quiere digerirte usando sus propiedades corrosivas. Una victoria derrota al monstruo, pero te cuesta tu Espada; en derrota, sólo pierdes un PV.
- **Espada:** Necesaria para combatir. Sin ella, la victoria contra un monstruo significa que escapas con vida, pero no lo matas. Y sí, esto incluye al Dragón, ¿o acaso esperabas matarlo a escudazos?
- **Escudo:** Te protege del aliento de fuego del Dragón, pero sólo una vez, tras lo cual se derrite. Necesario para derrotarlo.
- **Poción de Vida (PV):** Usadas para curarte tras recibir una paliza de un monstruo. Si sufres una derrota y no tienes más PVs, se acaba el juego.
- **Brújula:** Un instrumento místico que interfiere con la maldición de las Cuevas. Colócala frente a ti cuando la encuentras. Mientras tengas al menos una, puedes tirar un solo dado y usar su resultado para ambas coordenadas (ej. Un resultado de 4 se traduce a la coordenada [4, 4]). Su mecanismo es frágil, sin embargo, y recibir cualquier daño mientras la lleves hará que se rompa, de a uno por golpe si tienes varios.

El combate se resuelve tirando un solo dado: un resultado de 3 o menos significa que eres derrotado, mientras que 4 o más resulta en victoria. El Dragón, al ser un monstruo más peligroso, requiere una tirada de 5 o más para ganarle. Sin importar el resultado, tu turno termina tras combatir y debes moverte a otra coordenada.

Puedes elegir además entre dos posturas adicionales en combate que agregan +1 a tu tirada: ofensiva, que hace que tomes doble daño de los monstruos al perder; y defensiva, que no mata al monstruo en la victoria; además, si defiendes, las Babas no se comen tu espada y las Brújulas no se rompen. Debes anunciar qué postura usarás, si alguna, antes de que comience el combate.

 Camp.	 Dragón	 Príncipe	 Kobold	 Kobold	 Kobold	 Kobold	 Kobold	 Kobold	 Kobold	 Kobold	 Kobold	 Kobold
 Baba Á.	 Baba Á.	 Baba Á.	 Baba Á.	 Baba Á.	 Baba Á.	 Kobold	 Kobold	 Brújula	 Brújula	 Brújula	 Espada	 Espada
 Escudo	 Escudo	 PV	 PV	 PV	 PV	 PV	 PV	 PV	 PV	 PV	 Espada	 Espada
 Escudo	 Escudo											