

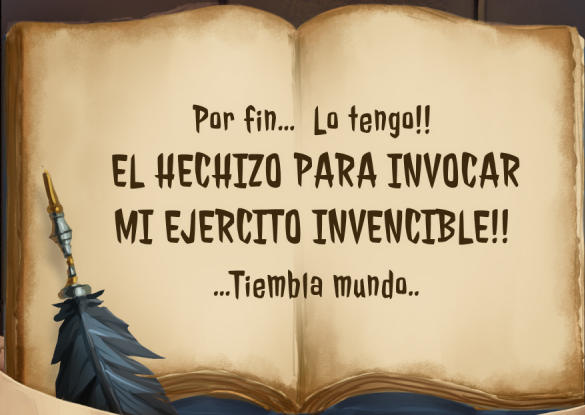


PORCUS

A DUNGEON ADVENTURE



REGLAMENTO



Por fin... Lo tengo!!
**EL HECHIZO PARA INVOCAR
MI EJERCITO INVENCIBLE!!**

...Tiembra mundo..



#OCUS POR...CUS!?



Una única palabra mal pronunciada por el mago Ziramat desató el caos. El hechizo se descontroló y su onda se expandió hasta acabar en una granja cercana, convirtiéndola en una Mazmorra viviente.

Las paredes se retorcieron. Las raíces irrumpieron desde la tierra. Y los animales comenzaron a mutar en horribles Monstruos...

¡PERO! Nadie esperaba que un grupo de héroes se alzara desde el barro...

COMPONENTES



Modo básico

- a** 32 Cofres malditos / Tesoros
- b** 15 Monstruos
- c** 1 Antorcha
- d** 5 Aventureros
(Cada uno con 8 Cartas de Ataque)
- e** 5 Cartas de referencia

Modo Avanzado:

El modo experto del juego donde todo sube de nivel.

Cuando os atreváis a abrirlo, leed la página 14 del manual.



PREPARANDO LA PARTIDA

1. Bajarad los Tesoros

Colócalos en el centro de la mesa, con la cara de Cofre maldito visible hacia arriba.



2. Barajad los Monstruos

Colócalos boca abajo en el centro de la mesa.



3. Elegid un Aventurero

Cada jugador elige una clase, roba las 8 cartas de ataque de esa clase y las pone en su mano. El resto de clases se devuelven a la caja.

4. Robad cada uno 2 Tesoros y cerrad 1

Cada jugador roba dos cartas de tesoro, guarda uno en la mano y deja el otro boca abajo delante suyo, como cofre maldito en su botín personal*.



5. Decidid quién liderará

Dadle la carta de Antorcha y ¡que empiece la aventura!



(*) Botín:

Zona donde cada jugador guardará sus recompensas: ataques exitosos, monstruos capturados y cofres malditos. Apilad las cartas mostrando sus puntuaciones.



CARTAS DE ATAQUE

Recompensa de victoria

Recompensa individual que obtendrás al acabar el combate, en caso de victoria.

En este caso, si ganáis, robaríais 2 tesoros al terminar el combate

Puntos de victoria

Se obtienen si ganas el combate con este ataque. Y puntuarán si los mantienes en tu botín hasta el final de la partida.

Fuerza de ataque

Daño que le haces al monstruo en el combate. Algunos tesoros permiten modificar este valor, pero nunca por debajo de 0.



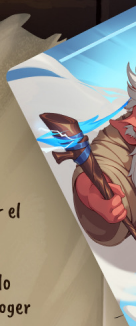
Cada clase tiene ocho cartas de ataque numeradas del 1 al 8.



El 1 representa el ataque más bajo, como si te estuvieras escaqueando de la batalla mientras aprovechas para recoger el botín, por ello los ataques bajos son los que más puntúan.



El 8, en cambio, representa el ataque más alto: ¡lo estás dando todo! Pero al centrarte en el combate no tienes tiempo de recoger el botín, por lo que puntuarás menos.



Puntos de Victoria
Se aplican al acabar la partida (ver abajo)

COFRES MALDITOS Y TESOROS

Cofre Maldito

Tesoro

Coste

Algunos tesoros exigen un coste para poder ser jugados

Efecto al jugarlo

En este caso sería "coge un cofre maldito y ponlo en tu botín, como coste; después roba 2 tesoros"



Las cartas de cofre maldito / tesoro tienen dos usos, según por qué cara se obtengan:



Cofres malditos: Son puntos negativos. Cuando recibes un cofre maldito, lo guardas en tu botín personal, sin voltearlo. Si no consigues perderlo, al acabar la partida restarás esos puntos a tu total final.



Tesoros: Los tesoros son poderosas cartas que puedes jugar en cualquier momento, a quien tu quieras, para cambiar el resultado del combate a favor del grupo (o sólo el tuyo).

Cuando robas un tesoro, lo colocas en tu mano. Cuando juegas un tesoro, lo descartas. Si los tesoros aumentan o reducen el ataque puedes mantenerlos en mesa durante el combate para ayudar a contar.

Cuando tengas que robar un tesoro y no queden en el mazo, baraja el mazo de descartes y forma un nuevo mazo de tesoros. Si no juegas los tesoros de tu mano, al acabar la partida cuentan como puntos de victoria.

MONSTRUOS

Vida base

Se multiplica en función del número de miembros de vuestro equipo.

Si al luchar no superáis su vida, el monstruo escapa (descartad la carta de monstruo).

Puntos de Victoria

Si lográis derrotar a un monstruo, siempre será capturado por quien cumpla su condición de captura y, al final de la partida, recibirá sus puntos de victoria.

Objetivos

Aquí veréis a quién/es afectan los efectos de combate



Todos los Jugadores



Portador de la Antorcha



Ataque más alto



Ataque más bajo



Para 3 jugadores, este monstruo tiene 18 de vida (6x3), al aparecer da +1 al Ataque de quien tenga la Antorcha; si ganáis, el jugador con más ataque lo captura; y, si perdéis, todos descartáis hasta 3 tesoros.

Recompensas y condiciones de combate

El color y símbolo del estandarte indica cuando se aplica la recompensa o condición:



Efectos al aparecer



Efectos al vencer



Efectos al perder



CÓMO JUGAR



Una ronda de Porcus consiste en...

1.



Quien tenga
La Antorcha revela
una carta de monstruo del
mazo.

2.



Cada jugador escoge una
carta de Ataque de su mano
y la juega boca abajo.

3.



y a la de 3 ¡Cada
jugador revela la carta
de Ataque jugada y
comienza el combate!

4.

Podéis jugar todos los tesoros de vuestra mano que queráis y a quién queráis, sin necesidad de seguir ningún orden.

Los tesoros jugados se descartan boca arriba formando una pila de descarte de tesoros, una vez resueltos.



5.

Cuando nadie más quiera jugar tesoros, quien tenga la antorcha cuenta hasta tres y finaliza el combate. ¡Es hora de resolver el daño!



Si la suma de todas las cartas de ataque jugadas (con tesoros incluidos) es menor a la vida del monstruo, perdéis el combate.



Si la suma es igual o mayor a la vida del monstruo ¡ganáis el combate y lo derrotáis!

Si ganáis el combate:

 Recibid las recompensas del efecto de victoria del monstruo. Estas pueden ser para varios jugadores o no, según indique el monstruo.

 Quien obtenga la recompensa de capturar al monstruo coloca la carta de Monstruo boca arriba en su botín personal.

 En caso de empate quien tenga la antorcha decide como desempatar (No puedes tener el ataque más bajo y más alto en el mismo combate).

 Por último, cada jugador recibe las recompensas de los efectos de victoria de su carta de Ataque jugada y coloca esta carta de Ataque en su botín boca arriba.

Si perdéis el combate:

 Las cartas de ataque jugadas se descartan (dejadlas apartadas boca abajo) y no se recibe ninguna recompensa.

 Si el monstruo tiene un efecto de derrota, resolvedlo.

 Descartad la carta de Monstruo.

El mago era el ataque más alto, por lo que captura al monstruo y obtiene 3 tesoros. Y, además, 2 tesoros extra por su carta de ataque.

En este caso todos perderían su carta de Ataque jugada y el monstruo les quitaría hasta 3 tesoros de la mano al aplicar su efecto de derrota.

FIN DE LA PARTIDA



Si os quedan cartas de ataque, pasad la antorcha a la izquierda y empezad una nueva ronda, de lo contrario se acaba la partida y... ¡A contar puntos!



En este caso, el pícaro gana la partida con 27 puntos!

Cuando no se puedan jugar más cartas de Ataque, la partida finaliza.

Al finalizar, colocad todos los tesoros que os queden en la mano en vuestra zona de botín, boca arriba, y contad los puntos de todas las cartas (las cartas de Ataque boca abajo no se tienen en cuenta). Quien sume mayor cantidad de puntos, gana la partida.

En caso de empate, quien tenga la antorcha gana la partida. Si las personas empatadas no tienen la antorcha, gana quien decida el portador de la Antorcha.



MODO AVANZADO



Desbloquea este modo
después del Modo Básico

Os habéis adentrado en las mazmorras,
habéis peleado contra poderosos
enemigos y habéis ganado tesoros.

Nuevas puertas se abren en la mazmorra, permitiendo
el paso a nuevas zonas, más oscuras y peligrosas, pero
con la promesa de mayores tesoros.

Y algo dentro de vosotros está despertando, nuevas y
únicas habilidades para cada clase, que hacen que
cada personaje sea algo completamente nuevo.

Ahora que tenéis experiencia en el juego, os invitamos
a abrir el segundo mazo de cartas de Porcus, para
disfrutar del modo experto del juego.



¿Qué incluye éste modo?

La mazmorra maldita

Las llamas recorren los pasillos y el humo corta la respiración. Entre las sombras, brilla un púrpura extraño... ¿Tendréis el valor de desafiar las maldiciones que acechan en la penumbra?

Las habilidades de clase

Después de combatir en la mazmorra habéis subido de nivel, desbloqueando habilidades únicas y encontrando nuevos aliados.

- a** +16 Cofres malditos / Tesoros
- b** +15 Monstruos
- c** +15 Cartas de Ataque Únicas (Divididas en 5 clases)
- d** +1 Nueva Aventurera (La Bruja, Ahora podéis jugar hasta 6 jugadores)
- e** +1 Carta de referencia
- f** +6 Cartas de Randomizer (para elegir vuestros personajes aleatoriamente)



La mazmorra maldita

Baraja estas nuevas cartas de Monstruo y de Tesoros con los mazos del modo básico, creando así un mazo de 30 monstruos y de 48 tesoros.

El modo avanzado está señalizado con un símbolo para poder retirarlo siempre que queráis.



Las habilidades de clase

Cada Aventurero recibe 3 nuevas cartas de Ataque, que transforman su estilo de juego en algo único. Para prepararlas, sustituye sus cartas de Ataque por las nuevas cartas como se indica en la esquina inferior.

Además, cuando juegues con las nuevas cartas de Ataque, podrás añadir nuevas clases únicas, como la Bruja, y aumentar el número de jugadores a 6.





Aplasta a tus enemigos, consigue mayor recompensa por la fuerza bruta

El guerrero es la única clase con una carta de ataque de fuerza 10 y recibe más puntos de lo normal en sus cartas altas.



El cerebro siempre gana a la fuerza bruta

El mago es capaz de ganar una cantidad enorme de puntos al ganar con sus ataques más bajos (1 y 2). Sin embargo, el esfuerzo de usar su ataque más poderoso (8) le puede hacer perder puntos.



Siempre hay tesoros si sabes donde buscar

Las cartas del picaro dan una gran cantidad de tesoros al ganar el combate. Controla la partida gracias a ellos o acumula sus riquezas.





Consigue trofeos para ganar

Las cartas de la cazadora son jaulas con una puntuación especial. Si capturas monstruos, al finalizar la partida, puedes desbloquear su puntuación colocándolos dentro de ellas.

- Cada monstruo capturado activa una jaula y otorga los puntos dorados (tu eliges qué monstruos y qué carta de Ataque activar).
- Cada jaula vacía solo concede sus puntos básicos (zona superior izquierda).



Ejemplo



La cazadora ha ganado sus tres Ataques especiales y ha capturado un monstruo.

Al final de la partida, decide usar el monstruo para desbloquear la puntuación de su ataque 6, ganando 2 puntos del monstruo y 8 puntos del ataque.

Además, 1 punto por su ataques 7 y otro por el Ataque 8, al no estar desbloqueados.



Canaliza los poderes de la naturaleza

Las cartas de Ataque de la Druida son de "Espíritu animal". Una vez por combate, si has jugado una carta de ataque normal, puedes devolverla a la mano y sustituirla por una de "Espíritu animal".

Si intercambias tu Ataque, los modificadores aplicados se mantienen para el nuevo Ataque (Tesoros o efectos de monstruo).



Ejemplo





Canaliza el poder oscuro para tu beneficio

La mayoría de cartas de Ataque de la Bruja dan como recompensa cofres malditos, sin embargo la carta de Ataque 3 es un hechizo que te permitirá convertir hasta 7 de esos cofres malditos en tesoros, pero sólo si ganáis el combate.



Ejemplo



Si La Bruja consigue ganar el combate con su Ataque 3, teniendo 4 cofres malditos en su botín, podrá subir esos cofres a la mano (abrirlos) y utilizar esos tesoros de ahora en adelante.

EJEMPLO DE COMBATE

1.



Albert (el portador de la antorcha), Ana y David combaten contra un monstruo de vida base 5 ($5 \times 3 = 15$ puntos de vida) y sacan los ataques 4, 6 y 3, con lo que el total de la fuerza es 13, no pueden derrotar al monstruo.

2.



Como no lo pueden derrotar, Albert juega un tesoro $\heartsuit 2$ a su ataque, convirtiéndolo en un 6 y subiendo la fuerza total a 15. Ahora derrotarían al monstruo y aunque hay un empate a la carta más alta, Albert tiene la antorcha y puede desempatar a su favor.

3.



Sin embargo, al ver que ya no se va a llevar la recompensa, Ana decide jugar un tesoro $\clubsuit 1$ a David, bajando la fuerza a 14, derrota de nuevo.

4.



Nadie juega ningún tesoro más y se pierde el combate. Todos pierden su carta jugada y sus recompensas. Además se activa el efecto de derrota, en este caso, quien tenga el ataque más bajo, pierde dos tesoros. Ana ha perdido mucho menos que sus compañeros, bien jugado!

GLOSARIO



Reduce el valor del ataque al que se lo juegues en X. El valor de ataque nunca podrá ser inferior a 0



Aumenta el valor del ataque al que se lo juegues en X.



Roba X tesoros del mazo de tesoros / cofres malditos y guárdalos en tu mano.



Descarta X tesoros de tu mano. Coloca los tesoros descartados boca arriba en la pila de descartes.



Roba X cofres malditos del mazo de tesoros / cofres malditos y colocalos en tu botín.



Descarta X cofres malditos de tu botín. Colocalos boca arriba en la pila de tesoros descartados.



Captura al monstruo revelado y colócalo en tu botín.



Devuelve el monstruo revelado al mazo, baraja y revela uno nuevo. Los ataques y tesoros jugados se mantienen en combate.



Devuelve el ataque revelado objetivo a la mano. La persona objetivo debe barajar sus ataques y sacar uno nuevo al azar, manteniendo todos los modificadores jugados.



Cancela un tesoro jugado que aumente o reduzca un ataque.



Abre X cofres malditos: Pon uno de tus cofres malditos en tu mano, como tesoro.



Cierra X cofres malditos: Pon uno de los tesoros de tu mano boca abajo en tu botín, como cofre maldito.



Descarta uno de tus ataques ganados de tu botín, perdiendo sus puntos.



Descarta uno de tus monstruos capturados de tu botín, perdiendo sus puntos.