

REGLAMENTO SUPLEMENTARIO

*Este reglamento suplementario ofrece consejos estratégicos, así como diferentes variantes que permiten personalizar **Dungeon Alliance**. Es necesario leer primero el Reglamento completo para entender bien las reglas suplementarias.*

*Tiene particular interés el apartado “Juego Básico”, que permite aprender las estrategias de este juego de forma gradual. Gestionar el equipo completo con un mazo de cartas puede ser bastante complicado, pero después de una partida o dos empezará a ser algo natural. Para evitar que los nuevos jugadores se sientan frustrados, se recomienda que la primera partida que se juegue sea el “Juego Básico”. Hemos incluido Cartas de Mazo Inicial Genérico que harán más fácil entender los diferentes tipos de estrategias necesarias para convertirse en un maestro de **Dungeon Alliance**.*

I. JUEGO BÁSICO

ALIANZAS CREADAS

Cuando se juega una partida al Juego Básico, en lugar de robar Cartas de Héroes de la forma indicada en la sección de Preparación del reglamento, las Cartas de Héroe se colocan boca abajo en grupos de cuatro héroes definidos abajo. Cada jugador selecciona un grupo de forma aleatoria.

Grupo de Héroes 1: *Holgar, Krom, Lorna, Mystérios*

Grupo de Héroes 2: *Belzamin, Graltar, Jypzy, Petra*

Grupo de Héroes 3: *Krolt, Mirabell, Root, Runyon Zay*

Grupo de Héroes 4: *Bull, Emanon, McFarlin, Melinda*

CARTAS DE MAZO INICIAL GENÉRICO

A pesar de que los héroes son mucho más poderosos con sus cartas únicas, cada Carta de Mazo Inicial Genérico puede ser utilizada por todos los héroes, por lo que no hay que preocuparse por no tener las cartas adecuadas cuando es necesario.

1) Mazos Iniciales: Cada Carta de Héroe posee 3 Cartas de Mazo Inicial (marcadas con 1, 2, 3 en la esquina superior derecha). Si se juega al Juego Básico, eliminar las Cartas de Mazo Inicial 2 y 3 de cada héroe (ver derecha).

2) Cartas de Mazo Inicial Genérico: Barajar uno de estos mazos en cada Mazo Inicial. Cada conjunto incluye 2 copias de “Ataque Preciso”, “Reflejo”, “Poción Menor de Curación” y “Impulso” (ver derecha).

Cada Mazo Inicial debe tener 12 cartas: 8 Cartas de Mazo Inicial Genérico y 4 Cartas de Mazo Inicial únicas (las número 1 de cada héroe).

Después de haber jugado al Juego Básico una vez, los jugadores deberían tener una noción básica del flujo y estrategia del juego. Están ya preparados para jugar una partida al juego estándar, o al menos gradual. Por ejemplo, se pueden eliminar 4 Cartas del Mazo Inicial Genérico (una de cada), y añadir cada Carta de Mazo Inicial de héroe número 2. Otra opción es descartar todas las Cartas de Mazo Inicial Genérico y dejar a los jugadores utilizar sus Cartas de Mazo Inicial únicas. Hay muchas combinaciones.

Cuando un jugador está aprendiendo a jugar por primera vez, se debe considerar que juegue con las Cartas de Mazo Inicial Genérico mientras que los demás juegan con cartas normales. Esto les permitirá ir conociendo el juego poco a poco.

PARTIDA CORTA

El Juego Básico debería ser una partida para aprender, por lo que se recomiendan dos reglas adicionales:

1) Mazmorra de Nivel I: Jugar solamente con las Losas de Mazmorra, Cartas de Encuentro y de Mejora de Nivel I. Deja a parte todos los elementos de Nivel II y Nivel III.

2) Dos Rondas: Jugar solo dos rondas (no cuatro rondas).

II. ESCOGER EL GRUPO (JUEGO ESTÁNDAR)

Cuando se juega a la versión estándar del juego, los jugadores escogerán su propio grupo en lugar de recibir una Alianza ya creada del Juego Básico. Aquí se definen algunas estrategias importantes a la hora de elegir equipo.

1) Un poco de concordancia entre Raza y Clase: Conseguir un buen nivel de concordancia entre las Razas y Clases de los héroes es muy recomendable por ejemplo para que utilicen las mismas mejoras más tarde. Sin embargo, se debe tener en cuenta que los héroes *no pueden* compartir Cartas de Mazo Inicial, ya que no hay héroes que compartan los mismos símbolos. El que los héroes tengan una buena concordancia ayudará a que compartan cartas *durante* el juego pero no permitirá que cada héroe tenga Cartas de Mazo Inicial únicas.

2) Pero no demasiada concordancia: Mucha concordancia puede retrasar la progresión del equipo debido a que habrá muy poca diferencia de iconos en la Alianza, y por lo tanto, el jugador se verá incapaz de seleccionar gran parte de las cartas del Área de Selección de Mejoras. En otras palabras, la mayoría de las cartas que aparezcan no serán válidas para el equipo a no ser q se tenga mucha suerte.

En resumen, muy poca concordancia no permitirá a los héroes compartir cartas (lo que significará quedarse atascado a la hora de jugar cartas), pero mucha concordancia hará muy difícil seleccionar nuevas cartas. Por lo tanto, es necesario encontrar ese punto medio necesario cada vez que se juegue.

III. MUERTE PERMANENTE

Los jugadores que busquen una dificultad mayor pueden optar por utilizar estas reglas opcionales, independientemente de si se juega o no en modo PvP. Si se juega con muertes permanentes, un héroe que recibe tanto daño como su Salud es sencillamente derrotado, como se explica en la sección de la página 21 del reglamento “Héroes Derrotados”, y no puede ser dañado de nuevo hasta que se recupere.

Sin embargo, si un héroe recibe tanto daño de un ataque como para que el número de Fichas de Daño *exceda* a su Salud, este héroe está irrevocablemente muerto. Quitar la Figura de Héroe del tablero. Este héroe no se puede activar de nuevo y si un jugador no puede activar un héroe durante un ciclo, debe pasar.

Cuando se descarten cartas bajo cualquier circunstancia, se deben desechar del juego todas aquellas cartas que no son válidas para *ninguno* de los héroes que quedan vivos. En otras palabras, no se puede eliminar ninguna carta del juego si al menos existe un héroe que puede utilizarla.

IV. MODO COOPERATIVO

Había ocasiones en las que conquistar una densa mazmorra era tan esencial e importante para la seguridad del mundo que varios grupos de aventureros formaban una alianza y asaltaban la mazmorra desde diferentes entradas, con la única intención de expulsar el mal antes de que fuera demasiado tarde...

Los jugadores pueden escoger trabajar en conjunto para conquistar una mazmorra inmensa utilizando las reglas del Modo Cooperativo. Durante cuatro rondas, tendrán que vaciar una mazmorra llena de monstruos con un poder superior al que nunca hayan visto.

1) Mazo Solitario/Cooperativo: Para este modo, los jugadores utilizan el Mazo Solitario/Cooperativo descrito en las páginas 23 – 24 del reglamento. Durante la preparación, barajar estas cartas y colocarlas boca abajo en el área de juego. Robar la carta superior del mazo y colocarla boca arriba en la mesa, donde todos los jugadores puedan verla.

2) Activación de Monstruos: Durante la fase de Activación de Monstruos, cada jugador, empezando por el último jugador en haber realizado su movimiento y procediendo en *sentido contrario a las agujas del reloj*, debe activar la Carta actual del Mazo Solitario/Cooperativo. De forma similar al Modo Solitario del reglamento, hay tres secciones en cada una de estas cartas. La sección superior solo es activada por el último jugador en el orden del turno (es decir, el primer jugador que activa un monstruo). Cuando se activa la sección superior, si una carta indica que se elimine una Losa de Mazmorra del Área de Selección de Losas (ver ejemplo a la derecha), colocar la losa eliminada en la parte inferior del Mazo de Mazmorra en lugar de eliminarla del juego.

Después de activar la sección superior de la carta, el último jugador del turno activa la segunda sección de la carta si es posible. Si no, debe activar la tercera sección, como en el Modo Solitario.

Después, los demás jugadores, en el orden correspondiente, activan la segunda sección de la carta (o la tercera si no es posible). Es posible que algún jugador pueda realizar una acción de la segunda sección y otros de la tercera, dependiendo de la disponibilidad de monstruos en el tablero.

A diferencia de la versión competitiva del juego, los jugadores no están obligados a activar determinados monstruos en concreto. No importa donde se encuentren sus propios héroes en relación a los monstruos del tablero. Debido a que todos los jugadores pertenecen al mismo equipo, el jugador actual dispone de todos los monstruos del tablero para determinar los candidatos potenciales para el “monstruo preparado con mayor valor de XP”. Por supuesto, los monstruos que activan los jugadores pasan a estar exhaustos por normal general, por lo que los candidatos irán variando a lo largo de cada Activación de Monstruos.

Durante las partidas en Modo Solitario/Cooperativo, ignorar la regla que obliga a jugar la Fase Final cuando no quedan monstruos preparados en el tablero. En lugar de esto, cada jugador deberá activar la segunda o tercera sección de la Carta Solitario/Cooperativo durante su turno.

Al final de la Activación de Monstruos, robar la carta siguiente del Mazo Solitario/Cooperativo y colocarla boca arriba encima de la carta anterior. Esto permitirá a los jugadores como procederá la siguiente Activación de Monstruos y planear su estrategia.

3) Adquirir y Utilizar XP: Cada jugador posee su propio montón de Fichas de XP. Un jugador no puede utilizar XP de otro jugador.

4) Efectos de Área: Aunque todos los jugadores son aliados, existen límites razonables en los poderes de las cartas. Primero, no se puede poner en juego un Conjuro de Mejora en el héroe de otro jugador. Segundo, si el héroe de un jugador proporciona un efecto a “todos los aliados” en un cierto número de casillas, este efecto solo se aplicará a los héroes de ese jugador. Sin embargo, las cartas que provocan daño a todos los personajes de una determinada área, siguen afectando a todos los héroes y monstruos de esa área.

5) No PvP: Las reglas de PvP *nunca* se aplican durante el Modo Cooperativo.

PUNTUACIÓN AL FINAL DE LA PARTIDA

Al final de la partida se cuentan todos los XP obtenidos por todos los jugadores. Restar 4 XP por cada Losa de Mazmorra restante en el Mazo de Mazmorra y en el Área de Selección de Losas, y restar 1 XP por cada Ficha de Monstruo y Ficha de Amenaza boca abajo que permanezca en el tablero. Cada partida se puede intentar aumentar la puntuación total.

V. MODO PESADILLA SOLITARIO/COOPERATIVO

Los jugadores que busquen un mayor reto al jugar al Modo Solitario/Cooperativo pueden probar el Modo Pesadilla, que obliga a retrasar el darle la vuelta a la carta superior del Mazo Solitario/Cooperativo hasta el *inicio* de la Activación de Monstruos. Esto conlleva una mayor dificultad, ya que los jugadores no sabrán de antemano que ocurrirá durante esta fase hasta que hayan activado a sus héroes. Esto puede dar a un juego más aleatorio y difícil para muchos jugadores, pero para la mayoría, proporcionará una sensación de no saber que va a pasar y de inseguridad que en el Modo Solitario /Cooperativo se pierde.

Si se juega a este modo durante partidas en modo Solitario o Cooperativo, añadir **6 XP** a la puntuación final como recompensa.

VI. PREGUNTAS FRECUENTES.

Próximamente.