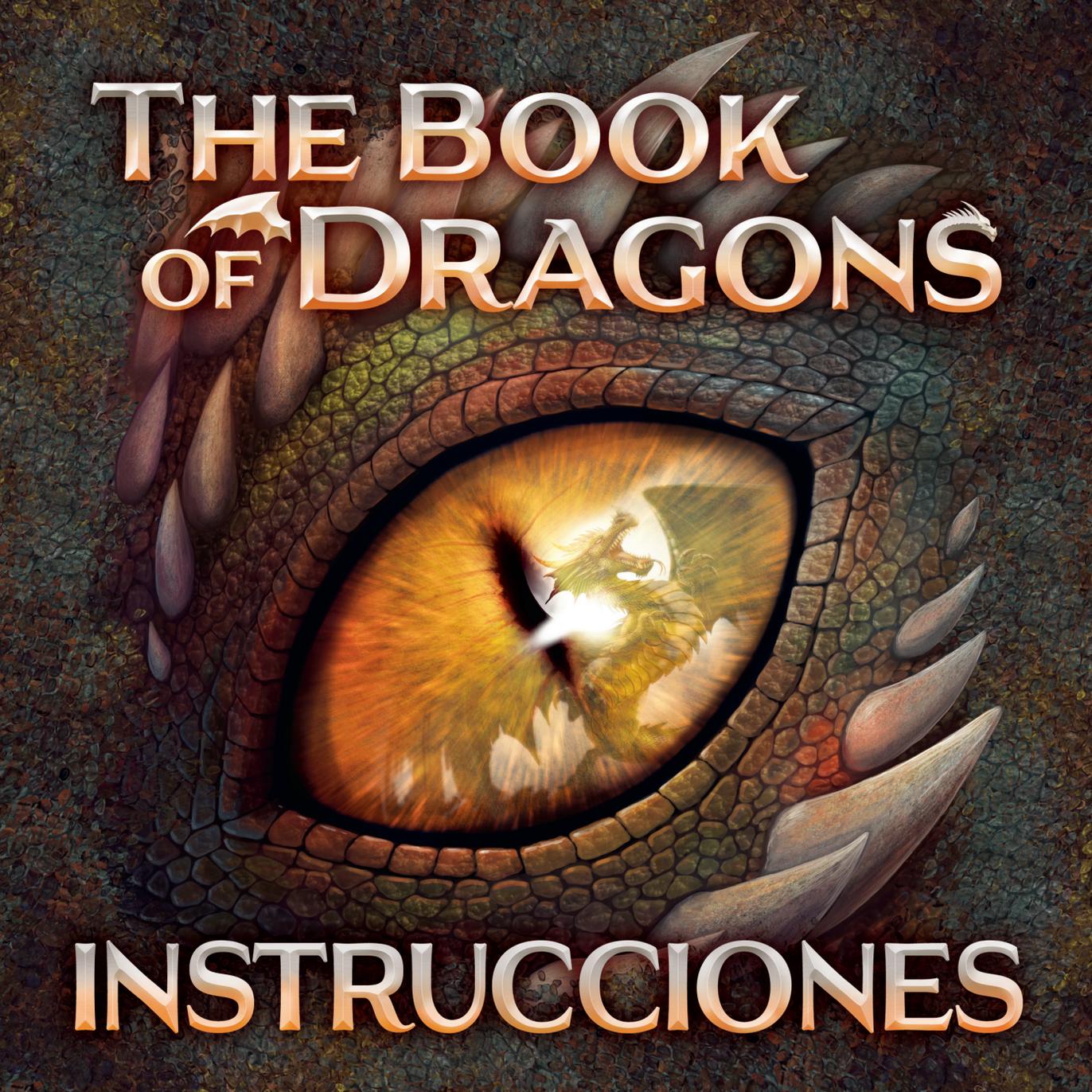


# THE BOOK OF DRAGONS



# INSTRUCCIONES



Explora los reinos de los dragones y descubre especies de dragones aún desconocidas para el común mortal. Tu tarea consiste en añadirlos a tu libro mágico de los dragones para que otros investigadores puedan beneficiarse de tus descubrimientos.

## OBJETIVO

Tu tarea es recopilar cartas de dragón del tablero. Cada una de ellas se convertirá en una entrada en tu Libro de los Dragones. Cada dragón que añadas a tu libro te dará puntos que determinarán quién ganará al final de la partida.

## COMPONENTES DEL JUEGO:

Tablero rompecabezas (3 piezas)



36 cartas de dragón y 6 cartas de objetivo



5 fichas de inmunidad (incluida la ficha del jugador inicial)



15 dados de expedición en 5 colores distintos



Instrucciones



# PREPARACIÓN DEL JUEGO



Coge un conjunto aleatorio de fichas de inmunidad, tantas como jugadores haya en la partida, pero no olvides incluir la ficha roja (que determina quién comenzará la partida), y entrega una a cada jugador aleatoriamente. A continuación, cada jugador coge los 3 dados de expedición en el color de su ficha.

Mezcla las cartas de objetivo. Cada jugador saca una carta de objetivo aleatoria y la coloca bocarriba delante suyo, para mostrar qué tipo de dragón le proporciona 3 puntos de bonificación.



Cada jugador coloca sus tres dados de manera que muestren 3, 4, 5.

Mezcla las cartas de dragón y divídelas en pilas bocarriba sobre el tablero tal y como se muestra:



2 - 3 jugadores  
3 pilas (12 cartas cada una)



4 jugadores  
4 pilas (9 cartas cada una)



5 jugadores  
5 pilas (8 cartas en la primera pila,  
7 cartas en las demás)

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Comenzando por el jugador que tiene la ficha de inmunidad roja, los jugadores hacen turnos en el sentido de las agujas del reloj. Un jugador puede hacer una de las siguientes dos acciones:

1. Colocar los dados de expedición.
2. Coger una carta de dragón para el libro.

Si un jugador no puede llevar a cabo ninguna de estas dos acciones, en lugar de eso, el jugador aumenta en 1 el valor de cada uno de sus dados, poniendo así fin a su turno. Excepción: los dados con un valor de 6 no aumentan su valor. Adicionalmente, un jugador puede usar las acciones especiales de las cartas de dragón que ya haya cogido en cualquier momento durante su turno. Una vez finalizado el turno de un jugador, el turno pasa al jugador situado a su izquierda.

### COLOCACIÓN DE LOS DADOS DE EXPEDICIÓN

Con esta acción, un jugador puede colocar cualquier cantidad de dados de expedición sobre una o más cartas de dragón visibles en el tablero. Para colocar dados sobre una carta, el número total de relámpagos en esos dados debe ser igual o mayor al número de relámpagos que aparecen en la carta.



Puedes distribuir los dados como quieras entre las cartas. Por ejemplo, puedes colocar todos tus dados encima de una sola carta, o colocar un dado sobre tres cartas distintas, o dos dados sobre una carta y un dado sobre otra carta. Puedes colocar 1, 2 o 3 dados. Para colocar dados sobre una carta de dragón que ya tiene el dado de un oponente, el total de relámpagos de tus dados debe ser mayor que el total de relámpagos de los dados del oponente. A continuación, el oponente recoge sus dados y aumenta en 1 el valor de cada dado devuelto.

Por ejemplo, 3 se convierte en 4 y 5 se convierte en 6.

Excepción: los dados con un valor de 6 no aumentan su valor.

*Ejemplo: Adam ha colocado dados con 3 + 4 = 7 relámpagos. Para que otro jugador pueda colocar sus dados allí, deberá colocar al menos 8 relámpagos.*



## COGER UNA CARTA DE DRAGÓN PARA EL LIBRO

Al principio de tu turno, puedes quedarte una carta de dragón si encima de ella hay alguno de tus dados. Toma la carta y los dados. Disminuye en 1 el valor de cada uno de esos dados.

Por ejemplo, 6 se convierte en 5.

Excepción: los dados con un valor de 1 no disminuyen su valor. Solamente puedes quedarte una carta de dragón por turno.



## USO DE LAS HABILIDADES DE LOS DRAGONES

Algunos dragones tienen habilidades especiales que puedes usar una vez por partida después de haber cogido esos dragones. Puedes utilizar esas habilidades en cualquier momento durante tu turno. Las habilidades de los dragones dependen del reino donde viva el dragón. Las cartas tienen habilidades distintas en función del fondo que aparezca en ellas.

# Lista de habilidades según el reino donde habitan los dragones:



## Volcán

No tiene ninguna habilidad especial.



## Tormenta

Elimina permanentemente de la partida una carta de dragón visible en el tablero sobre la cual no haya ningún dado.



## Desierto

Aumenta en 1 relámpago el valor de uno de tus dados.



## Jungla

Aumenta en 1 relámpago el valor de todos tus dados.



## Montañas

Gira uno de tus dados a la cara opuesta. Por ejemplo, 1 se convierte en 6. (Pista: las caras opuestas de un dado suman siempre 7).



## Llanuras

Coloca tu ficha de inmunidad sobre una carta de dragón donde tengas dados. Ningún otro jugador podrá colocar dados sobre esa carta. Tu inmunidad durará hasta el inicio de tu próximo turno, cuando se te devolverá la ficha de inmunidad.



Después de usar la habilidad de un dragón, coloca esa carta de dragón debajo de tu carta de objetivo o ponla bocabajo para asegurarte de que no vuelvas a utilizar esa carta durante la partida. Las cartas usadas aún darán puntos al final de la partida. El tablero contiene iconos que recuerdan las habilidades especiales de cada reino. Las habilidades de las cartas no afectan nunca a los dados que ya se hayan colocado.

## FINAL DE LA PARTIDA

Cuando hay suficientes pilas vacías:

- 1 pila vacía en una partida con 2 o 3 jugadores
- 2 pilas vacías en una partida con 4 o 5 jugadores

La partida termina al final de esa ronda, es decir, después del turno del jugador situado a la derecha del jugador que comenzó la partida (rojo). Eso significa que el jugador que comenzó la partida no jugará otro turno.

A continuación, contad los puntos de cada jugador, sumando los valores de las cartas de dragón que ha tomado cada jugador. Un jugador consigue 3 puntos de bonificación por cada dragón que coincida con su tarjeta de objetivo. ¡Ganará el jugador que consiga el mayor número de puntos! En caso de empate, ganará el jugador que tenga el mayor valor total en sus dados de expedición. Si continúa habiendo un empate, los jugadores compartirán la victoria.

## VARIANTE CON 2 JUGADORES



En la variante con 2 jugadores, se utiliza un dado de bloqueo para añadir emoción al juego.

El dado de bloqueo tiene siempre un valor de 6. Durante la preparación del juego, coloca el dado de bloqueo en la tercera pila de cartas de dragón. Puedes colocar tus dados encima de esa carta si colocas más de 6 relámpagos. En este caso, traslada el dado de bloqueo a la pila siguiente (desde la tercera pila a la primera, luego a la segunda y posteriormente a la tercera, etc.). Si el dado de bloqueo pasa a una carta sobre la cual ya hay un dado de un jugador, ¡elimina los dados del jugador (incluso si tiene 6 o más relámpagos) y no aumentes su valor! Excepción: si los dados de un jugador están protegidos por la inmunidad, coloca el dado de bloqueo de nuevo en el próximo montón. Todas las demás reglas permanecen inalterables.

## **Diseñadores del juego:**

Adam Strzelecki, Paweł Suski, Wojciech Wiśniewski

## **Ilustraciones y diseño gráfico:**

Kamila Mrożek-Zielińska

## **Equipo:**

Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrożek-Zielińska,  
Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

*Los autores dan su sincero agradecimiento  
a Andrzej «Aftar» Aftarczuk y Marek Wilczyński.*



TREFL SA  
Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Poland  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)