

# THIS DUNGEON IS MINE

Pedro Berenguel Nieto  
aenargon@gmail.com



**Público:** Jugadores Avanzados, Parejas

**Mecánicas:** Estrategia, Cartas, Control de Áreas, Teoría de la mente...

**Palabras clave:** Anticiparse, Ajedrez, Estrategia, Decisiones Simultáneas, Independiente (casi) del idioma.

**Breve resumen:** Imagina un juego estratégico donde, en lugar de jugar tus cartas para aprovechar el terreno según las virtudes de tus cartas/unidades, alteras el terreno para cambiar el status quo de la batalla.

Tú y tu oponente tenéis las mismas cartas, ocupáis las mis posiciones... solamente usando el dónde y el cuándo podrán darte la victoria.

Manda sobre tus huestes, sobre las de tu oponente o sobre las de ambos... **Al fin y al cabo esta Mazmorra es tuya... ¿verdad?**

**Componentes:** 44x cartas tipo póker, 3x cartas grandes (que son como unir dos de tipo póker...) y un manual de instrucciones.

Si te gustan los juegos de confrontación directa muy rápidos y con personalidad, este es tu juego.

## ¿CÓMO FUNCIONA UNA RONDA? OBJETIVO DEL JUEGO

**Juega cuatro rondas, al final de las cuales gana quien haya conquistado más territorios...**

Un territorio se considera conquistado cuando una persona tiene más puntos que su oponente en su lado de la mesa.

Si nadie controla más territorios que nadie, se alza con la victoria quien tenga más puntos en total en su lado que su oponente. Si persiste el empate consulta las reglas de desempate en el apartado pertinente. ¡Vamos a luchar!

## EJEMPLO RONDA

Al comienzo de la partida cada cual ha mezclado su mazo de 15 conjuros del cual roba 4. Decidimos al azar quien tiene la iniciativa en la primera ronda. A continuación se realizan los siguientes pasos en orden uno tras otro:

### 1) ROBA CARTA

Roba la carta superior de tu mazo de conjuros y la añades a tu mano.

### 2) ELIGE TU CONJURO

Decide qué conjuro vas a jugar.

### 3) LANZA TU CONJURO

Cuando ambas personas estéis de acuerdo contáis hasta tres y arrojáis cada cual vuestro conjuro sobre una de las tres zonas de mazmorra.

### 4) RESUELVE TU CONJURO

Por orden de iniciativa cada cual revela y ejecuta su conjuro (si puede).

### 5) FIN DE RONDA

Pasa iniciativa a tu oponente. Repite los pasos hasta fin de la 4ª ronda.

