

Dungeon Crawler  
Sin dados  
Full Cooperativo  
Cartas

- Partidas generadas aleatoriamente con 52 cartas -



1-4



+12

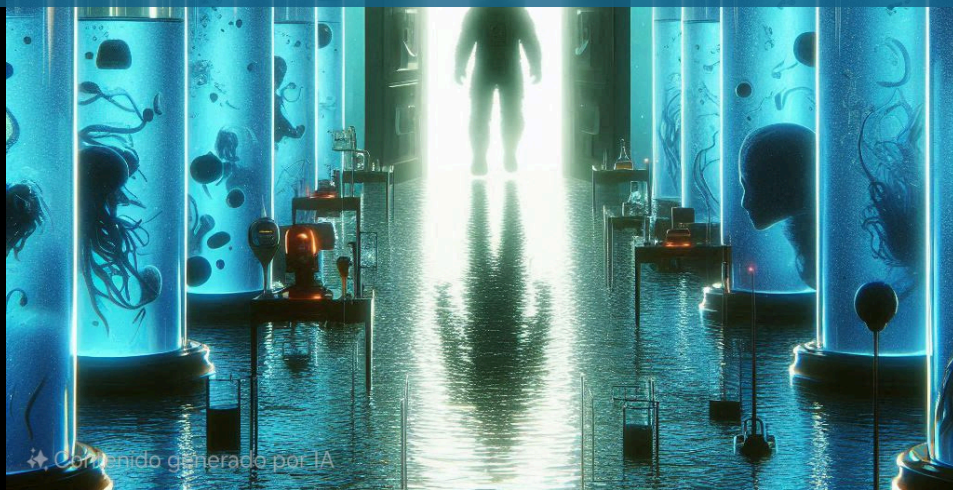


20-40 min

“...hemos perdido el control, esas cosas se quieren escapar, no vamos a durar mucho”

**Contenido:**

- Reglamento
- 10 meepls
- 6 fichas de jugador
- 3 tarjetas de criatura líder
- 52 cartas



Entra el el laboratorio, no dejes escapar a las criaturas, combate con el líder de poderes únicos y destruye la sala de experimentos

[Cómo jugar en 5 minutos](#)

**La ambientación**

A finales de los años 40, una red de instalaciones secretas, clasificadas bajo el código “Q:Lab”, fue creada para estudiar restos de objetos OVNI y materia extraterrestre. Tras décadas de informes clasificados, la actividad cesa con un único y escalofriante comunicado: “Hemos perdido el control, esas cosas se quieren escapar”. El protocolo es claro: destruir los experimentos cueste lo que cueste

Recurso de inventario depende de qué héroe tenga la carta



Versatilidad de Cartas de Hallazgos: Sirven como recurso para los héroes o como criatura hostil.

Las Criaturas Líderes tienen habilidades especiales y su vida son cartas solapadas, que aportan debilidades y daño adicional a su característica base.

**El concepto**

Juego Cooperativo: Objetivo común es eliminar a la criatura líder y destruir la sala de experimentos.

Condiciones de Derrota: Un héroe muere, o escapan demasiadas criaturas (más de 3 o la criatura líder).

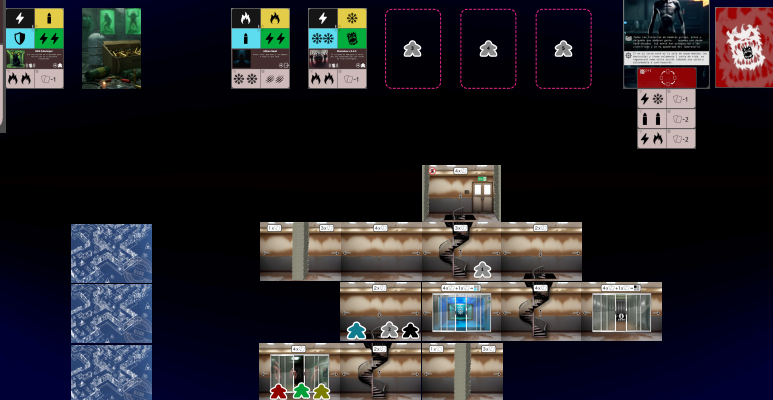
Debilidad criatura Daño criatura



**Un turno de juego**

El Turno de los **Héroes**: Momento en el que el equipo paramilitar coordina sus acciones para explorar las estancias, encontrar recursos y enfrentarse a las criaturas.

El Turno de las **Criaturas**: La fase en la que las aberraciones del laboratorio actúan, moviéndose y atacando a los héroes, incrementando la tensión y el riesgo en el mapa.



Despliegue de una partida avanzada. Los héroes ya han llegado a la última planta del laboratorio. La criatura líder y 2 criaturas menores están en juego.

**Cooperación necesaria**

Especialización del Héroe: Cada uno usa un arma única, cuya munición solo puede ser usada por el héroe que la porta, forzando la coordinación de ataques.

**Modos para 1-3 jugadores**

Cuando juegan menos de 4 jugadores no manejan a 4 héroes como en otros juegos. 1 o varios de los jugadores manejan a un héroe especialista en varias armas.

**Versatilidad**

El mapa se prepara en mazos por planta de tal manera que cada mapa es distinto pero coherente. Hay 3 laboratorios distintos.