Dragones & Gallinas

Josep M. Allué & Dani Gómez

Un juego para 2 a 5 jugadores.
A partir de 8 años.

Acabáis de entrar en la mazmorra en busca de grandes tesoros. En ella encontraréis riquezas, pero también un terrible dragón muy poco dispuesto a dejar que os las llevéis.

Entrad con rapidez en las salas y sed los primeros en ver qué tipo de tesoro es el más abundante para poder añadirlo a vuestro botín. Pero tened mucho cuidado con el dragón y, por si acaso, tampoco deis la espalda a vuestros compañeros... ¡nunca se sabe!

La vida del aventurero es dura, pero a veces las ganancias lo compensan.

Componentes:

109 cartas de tesoros
(¡y gallinas!)
1 carta de dragón
1 cofre del tesoro
1 escudo
estas reglas

¿Qué queremos?

Ser el aventurero que abandone la mazmorra con más tesoros, ¿había alguna duda?

Antes de entrar en la mazmorra

Colocad el cofre en la mesa al alcance de todos los aventureros y poned a su lado el escudo, que buena falta os va a hacer.

Dejad a un lado la carta de dragón. Este no hace falta que esté a vuestro alcance, que ya se espabila solo.

Repartid las cartas de tesoro de forma equitativa entre todos los jugadores. Cada uno de ellos las coloca boca abajo formando una pila delante de él.

Si sobra alguna carta, ponedla debajo del dragón, que así ya tenéis trabajo adelantado.

Mi tesoro

En cada turno los aventureros entraréis en diferentes salas de la mazmorra. Para ello todos debéis recitar juntos y en voz alta el mantra del aventurero: **«¡Mi-te-so-ro!»**. Al acabar, todos mostraréis la primera carta de vuestra pila poniéndola delante de vosotros al mismo tiempo. Debéis dar la vuelta a las cartas de manera que todos los jugadores las vean a la vez, (nada de girar la vuestra mirando hacia vosotros).

En cada carta hay dos tesoros, que pueden ser de seis tipos: anillo, perla, corona, oro, diamante y cáliz. Todos son igual de valiosos.

También puede haber alguna gallina que, según el momento, valdrá más que todos ellos juntos.

Cuando las cartas estén sobre la mesa, el primer aventurero que diga en voz alta cuál es el tesoro más abundante (esto es, el que aparece más veces repetido) ganará todas las cartas que se han jugado ese turno y las pondrá boca arriba a su lado, pasando así a formar parte de su precioso botín.

*Al grito de **«Mi-te-so-ro»** Marta saca una carta con un diamante y un cáliz; Ignacio, una carta con una corona y un diamante; y Pablo, una carta con un anillo y una perla.*

*Rápidamente Pablo grita **«¡diamante!»** y gana todas las cartas, puesto que el diamante es el tesoro más repetido en la sala.*

Pero cuidado, si dos o más tipos de tesoro empatan como el más repetido, será el primer aventurero que coja el cofre quien se lleve todas las cartas. No importa si otro aventurero ha dicho ya uno de los tesoros más abundantes. Si coges el cofre, te los llevas todos.

En la siguiente ronda, Marta saca una corona y un cáliz; Ignacio, un cáliz y una perla; y Pablo, una corona y un diamante.

Pablo grita ***«¡cáliz!»****, pero Marta se da cuenta de que hay el mismo número de cálices y de coronas, así que coge el cofre y es ella quien gana todas las cartas.*

Por cierto, ¿ya hemos dicho que todos estos tesoros son de un dragón? Bueno, pues a nadie le gusta que le roben lo que es suyo. Si cuando se muestran las cartas aparece en alguna de ellas un dragón, todos los aventureros debéis correr a refugiaros tras el escudo para evitar sus llamaradas. Para ello tendréis que poner la mano abierta encima del escudo formando una pila.

Y mejor hacerlo deprisa, ¡porque el último no cabe! El jugador que quede con la mano encima de la pila deberá darle al dragón todos los tesoros que aparezcan en su carta.

Si por casualidad el dragón aparece en más de una carta en la misma ronda, el jugador le dará los tesoros de la carta en la que el dragón se vea con más claridad.

Al correr a esconderse tras la súbita aparición del dragón, Ignacio se queda fuera por ser el último en poner la mano encima del escudo.

Para poder escapar del dragón, tendrá que mirar qué tesoros aparecen en su carta. Como en este caso son un diamante y un anillo, coge todas las cartas de su botín que contengan alguno de esos tesoros y las coloca debajo de la carta de dragón. Mala suerte, pero aún quedan muchas salas por explorar.

Estas cartas se colocarán debajo de la carta de dragón y quedarán así eliminadas del juego.

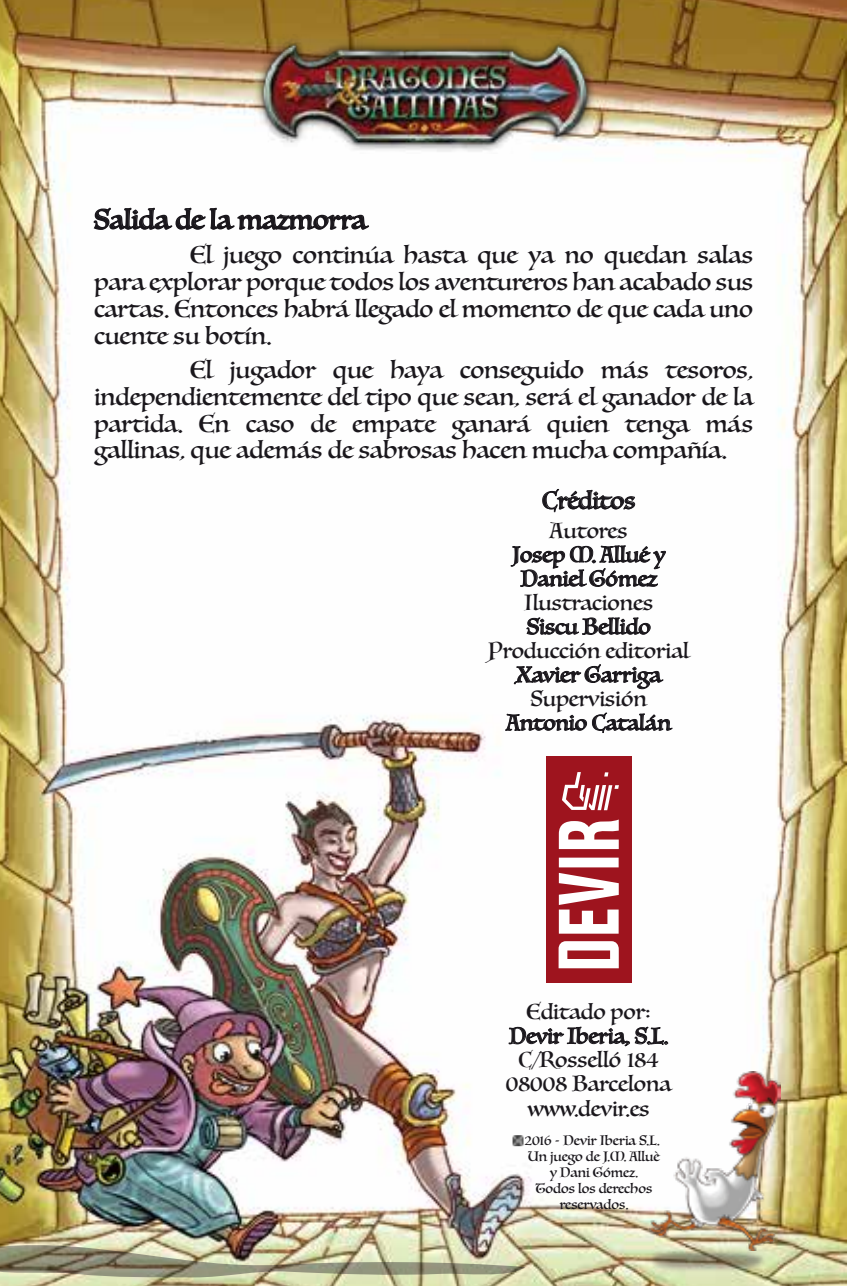
Cuando aparece un dragón en las cartas, no se pueden ganar tesoros diciendo cuál es el más abundante ni cogiendo el cofre.

Espera... ¿tienes una gallina? Antes de darle tus tesoros al dragón rebusca entre ellos para ver si tienes alguna, porque todo buen aventurero sabe que no hay dragón capaz de resistirse a una gallina bien asada. Si has tenido la mala suerte de quedarte fuera del escudo, aún puedes evitar entregarle al dragón parte de tus tesoros si entre tus cartas hay una gallina. Regálasela y se dará por satisfecho.

Finalmente, además de tener en cuenta los tesoros y los dragones, los aventureros experimentados también deben vigilar las salas oscuras. Algunas de las cartas tienen la antorcha apagada, lo que puede ser aprovechado por sus amables compañeros para intentar robarles esa carta.

Independientemente de qué tesoros estén más repetidos en una sala, cualquier aventurero puede poner su mano sobre una carta para robarla si tiene la antorcha apagada. Y, sí, puedes poner tu mano sobre tu propia carta para ganarla. Ojos que no ven...

Si el jugador pone la mano encima de una carta con la antorcha apagada antes de que alguien diga cuál es el tesoro más abundante en la sala, esta carta no cuenta a la hora de determinar cuál es. Si el tesoro más abundante ya se ha dicho, el resultado no variará aunque se robe una carta de sala a oscuras: ni siquiera aunque contenga el tesoro en cuestión. Si en una de las cartas aparece un dragón, bien, hay que correr, pero tenemos dos manos, ¿no? No dejes de demostrar tu pericia poniendo una mano sobre el escudo y la otra sobre esa carta a oscuras.



Salida de la mazmorra

El juego continúa hasta que ya no quedan salas para explorar porque todos los aventureros han acabado sus cartas. Entonces habrá llegado el momento de que cada uno cuente su botín.

El jugador que haya conseguido más tesoros, independientemente del tipo que sean, será el ganador de la partida. En caso de empate ganará quien tenga más gallinas, que además de sabrosas hacen mucha compañía.

Créditos

Autores
Josep M. Allué y Daniel Gómez
Ilustraciones
Siscu Bellido
Producción editorial
Xavier Garriga
Supervisión
Antonio Catalán

Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.es

©2016 - Devir Iberia S.L.
Un juego de J.M. Allué y Dani Gómez.
Todos los derechos reservados.