

SOLITARIO DE LA MAZMORRA

LA TUMBA DE LOS CUATRO REYES



UN JUEGO DE CARTAS DE FANTASÍA

ESCRITO E ILUSTRADO POR MATTHEW LOWES

Traducido por Pablo Sancho Fernández

Edición Revisada

Copyright © 2015 Matthew Lowes

Todos los derechos reservados

ML

matthewlowes.com

SOLITARIO DE LA MAZMORRA

LA TUMBA DE LOS CUATRO REYES

INTRODUCCIÓN

La Tumba de los Cuatro Reyes es un juego de cartas de fantasía para un solo jugador. En cada turno, derrotas a monstruos, desactivas trampas, y abres puertas, explorando una oscura mazmorra. En tu camino encontrarás tesoros, adquirirás habilidades, e incluso usarás magia. Pero la muerte espera a los que se aventuran demasiado, y si todas tus antorchas se agotan, te perderás en la mazmorra para siempre. El objetivo es encontrar los tesoros de las tumbas de cuatro antiguos reyes, cargar tantas riquezas como sea posible, y conseguir salir vivo.

Las Cartas

2-10 de Picas	Monstruos
2-10 de Diamantes	Trampas / Botín
2-10 de Tréboles	Puertas Cerradas
J de Picas	Volverse Berseker
J de Diamantes	Desactiva Mecanismo
J de Tréboles	Abrir Cerraduras
J de Corazones	Esquivar Golpe
Reinas	Favores Divinos
Reyes	Tesoros de las Tumbas
Ases	Antorchas
Comodín (Joker)	Pergamino de Luz
2-10 de Corazones	Puntos de Vida

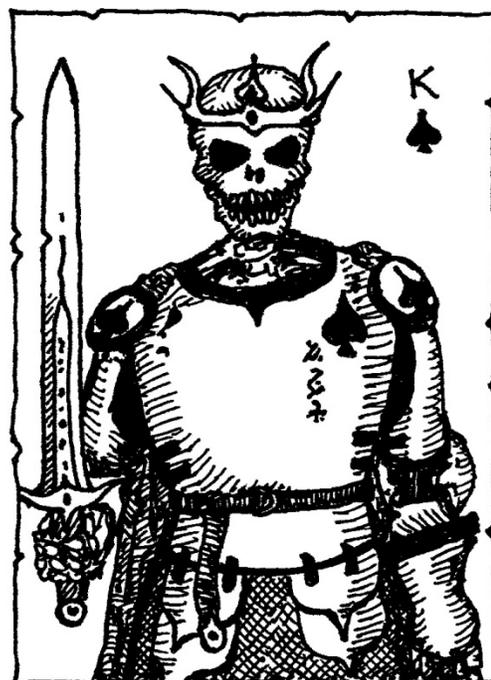
LA TIRADA

La tirada es la disposición estándar del juego. En la parte superior de la tirada está el área donde colocas las antorchas (A) cuando aparecen. En el centro de la tirada se encuentra la mazmorra en sí. Los turnos de descenso a la mazmorra se colocan en una fila que va de izquierda a derecha. Esta columna se llama la exploración. Los turnos que ascienden desde las profundidades de la mazmorra se colocan en una fila bajo la explora-

ción, de derecha a izquierda, de forma que coincidan con cada turno de exploración excepto bajo el punto de regreso. A esto se llama la retirada. Debajo del área de mazmorra, de izquierda a derecha está el área de des-carte, un contador de puntos de vida, y una mano donde puedes guardar tu botín, los tesoros de las tumbas, las cartas de habilidad, y el pergamino mágico.

PREPARACIÓN

Utiliza una baraja estándar de 52 cartas y un comodín (Joker). Saca las cartas del 2 al 10 de corazones y ponlas por orden, boca arriba, empezando por el 10 encima. Este es tu contador de puntos de vida. El resto de cartas se barajan y se ponen boca abajo, de donde se irán tomando empezando desde arriba.



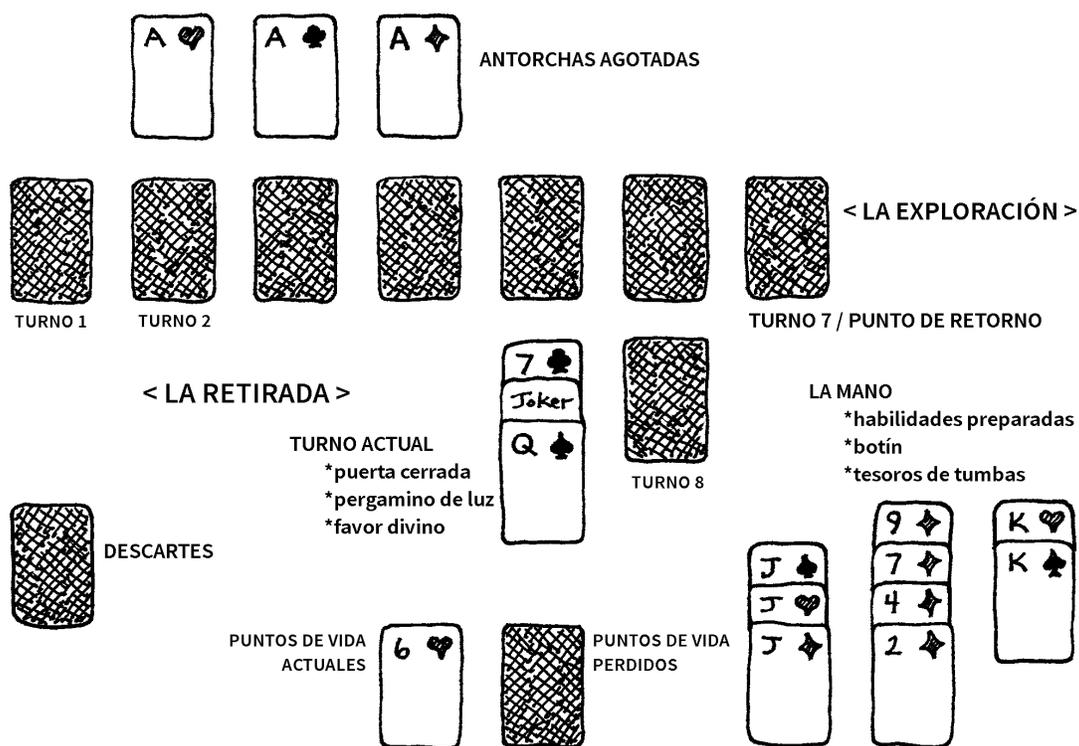
ENCUENTROS Y TESORO

El juego está dividido en turnos. En cada turno, sacas una serie de cartas en el área de la mazmorra. El turno representa un encuentro mientras exploras la vasta extensión de la mazmorra. Coloca las cartas en una columna mientras el turno siga activo. Cuando se acabe el turno, apila esas cartas boca abajo antes de cambiar a un turno nuevo. Cada turno empieza sacando cartas del mazo hasta que aparece una de encuentro.

Las cartas del 2 a 10 de picas, diamantes y tréboles representan bien un encuentro, bien una carta de acción dependiendo del momento en el que aparecen durante el turno. La primera en aparecer en el turno representa la carta de encuentro de ese turno. Las cartas siguientes serán de acción. Para ganar un encuentro, una carta de acción tiene que ser igual o superior a la del encuentro. Para las cartas de encuentro, el palo determina de qué tipo de encuentro se trata: las picas son monstruos; los diamantes, son escondrijos con tesoros protegidos por trampas; los tréboles puertas cerradas. Para las cartas de acción, el valor de la carta es todo lo que importa cuando se compara con la carta de encuentro.

Durante el turno, tienes que sacar las cartas de la baraja o de tu mano hasta que se resuelva un encuentro. Pon en juego inmediatamente cualquier antorcha (A) en la parte superior del área de la mazmorra, y coloca en tu mano cualquier habilidad (J). Un favor divino (Q) gana automáticamente un encuentro. Si aparece antes de la carta de encuentro, sigue sacando cartas hasta que aparezca un encuentro, y entonces acaba el turno. Los tesoros de las tumbas (K) y el Pergamino de Luz (Jk) se dejan en el turno como tesoros, y se saca otra carta. Una habilidad (J) del mismo palo que el encuentro se puede jugar de la mano para ganar el encuentro.

Los encuentros se pueden resolver de una variedad de formas. Sigue las reglas de monstruos, trampas, y puertas cerradas para llevar a cabo cada encuentro. Cuando se acabe el turno, si ganas el encuentro, puedes poner las cartas de botín y de tesoro en tu mano. Esto incluye cualquier diamante que aparezca como carta de encuentro o acción (2-10♦), así como los tesoros de las tumbas (K) y el Pergamino de Luz (Jk). Apila el resto de cartas boca abajo para marcar el turno. En caso de que el turno contenga sólo botín, se tendrá que dejar una carta para marcar el turno.





LA EXPLORACIÓN

Empieza tu partida sacando una carta del mazo que se encuentra en la parte superior izquierda del área de la mazmorra. Éste es el primer turno de la exploración. Si no es una carta de encuentro, sacas cartas adicionales en el turno hasta que aparezca un encuentro. Juega hasta que se resuelva el encuentro, y concluye el turno. El siguiente turno se juega inmediatamente después, a la derecha del primer turno. La exploración representa el internarse cada vez más en las profundidades de la mazmorra. Sigue jugando los turnos de izquierda a derecha hasta que decidas regresar y retirarte.

PUNTOS DE VIDA

Los corazones del 2 al 10 están apilados en orden y colocados boca arriba, bajo el área de la mazmorra, con el 10 arriba. Estos son tus cartas de puntos de vida. Cuando recibas daño de monstruos o trampas, se pondrán boca abajo un número de cartas de puntos de vida equivalentes al daño. El daño siempre se calcula restando la carta de acción fallida a la del monstruo o trampa. Cuando el 2 de corazones se da la vuelta, estás muerto y has perdido el juego.

LA MANO

La mano es donde colocas tus habilidades (J), botín (2-10♦), tesoros de las tumbas (K) y el Pergamino de Luz (Jk). La mano se pone boca arriba a tu derecha bajo el área de la mazmorra. Las habilidades, tesoro, botín y el Pergamino de Luz se pueden jugar desde la mano con diferentes efectos. Si sobrevives a la mazmorra, el botín, el tesoro de las tumbas, y el pergamino podrán sumarse a efectos de puntuación.

ANTORCHAS

Los ases de la baraja representan tu suministro de antorchas. Cuando aparezca uno, significa que se ha consumido una antorcha y se coloca la carta boca arriba sobre el área de la mazmorra para mostrar cuantas antorchas has gastado. Si aparece la cuarta antorcha, te has perdido en la oscuridad del laberinto para siempre.

Pergamino de Luz: El comodín es el Pergamino de Luz. Si aparece, el pergamino puede ser recogido junto al tesoro al final del turno. Si tu cuarta antorcha aparece, puedes poner en juego el pergamino inmediatamente en el área de las antorchas, y colocar la antorcha al final de la baraja. Sólo se puede usar el pergamino una vez. Si tus cartas se acaban y aparece la cuarta antorcha de nuevo, tienes que cogerla y quedarás perdido para siempre.

HABILIDADES

Las jotas representan varias habilidades. Las jotas se toman cuando aparecen y pueden ser utilizadas inmediatamente, o guardarse en la mano para jugarlas más tarde. Volverse Berseker (J♠) derrota a cualquier monstruo; Desactivar Mecanismo (J♦) desarma cualquier trampa; y Abrir Cerradura (J♣) abre cualquier puerta. Esquivar Golpe (J♥) se saca al perder puntos de vida para evitar el daño en una ocasión. Cada carta de habilidad se puede jugar una única vez.

FAVORES DIVINOS

Las reinas son los favores divinos de la diosa. Pueden ganar cualquier encuentro en el turno en el que aparecen. Si aparecen antes del encuentro, el encuentro se

gana automáticamente cuando aparece. Si aparecen dos favores divinos en un mismo turno, no hay ningún beneficio adicional salvo el sentirse doblemente bendito en el encuentro. Los favores divinos sólo pueden usarse una vez, y se giran boca abajo con las cartas de turno, cuando éste concluye.

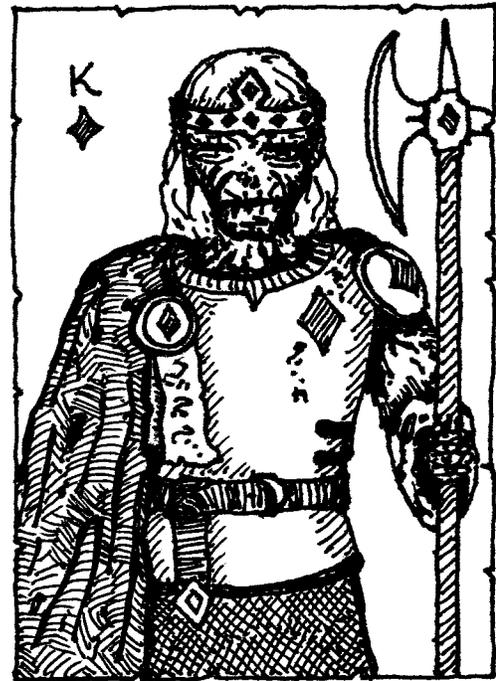
MONSTRUOS

Como encuentros, las cartas del 2 al 10 de picas son monstruos guardianes. Cualquier carta de acción derrota al monstruo si es igual o superior a la carta de monstruo. Si la carta de acción es inferior a la del monstruo, sufres un daño igual al de monstruo menos la carta de acción. Para ganar un encuentro, tienes que seguir jugando cartas, recibiendo tanto daño como se indique, hasta que derrotes al monstruo con una carta de acción, un favor divino, o un Volverse Berseker (J♠). Cuando derrotes a un monstruo, recoge su tesoro al final del turno.

Soltar tesoro: Si piensas que no puedes derrotar a un monstruo, tienes una oportunidad de escapar colocando una carta de botín o de tesoro de las tumbas, de tu mano a la columna del turno. A los monstruos les encanta el tesoro y se distraen fácilmente, dándote la oportunidad de huir. En un encuentro con un monstruo, puedes soltar tesoro en cualquier momento en lugar de sacar otra carta, pero si la sacas, los efectos de ésta son inmediatos. El tesoro que sueltes debe ser igual o superior a la carta de monstruo (los reyes son 10, el Joker 6). Esto resuelve el encuentro, pero pierdes tesoro y no puedes recoger el tesoro correspondiente al turno.

TRAMPAS

Como encuentros, las cartas del 2 al 10 de diamantes son trampas. Sólo tienes una oportunidad de superar una trampa, con un favor divino, un Desactivar Mecanismo (J♦), o una carta de acción. Si la trampa es superada, el turno se acaba y puedes tomar el tesoro. Sin embargo, si el turno contiene solo tesoro, tienes que dejar una carta de tesoro para marcar el turno. Si la trampa no es superada, recibes el daño igual al de la trampa menos la carta de acción. El turno se acaba, no recoges botín, y cualquier botín o tesoro que haya apa-



recido se deja en el turno y se gira boca abajo con las demás cartas.

PUERTAS

Como encuentros, las cartas del 2 al 10 de tréboles representan puertas cerradas. Sólo puedes usar una carta de acción para intentar abrir dicha puerta. Si se abre con la carta de acción, un favor divino o la habilidad de Abrir Cerraduras (J♣), el turno se acaba y puedes recoger todo el tesoro de su interior. Si la carta de acción falla, todavía puedes usar Abrir Cerraduras inmediatamente para abrir la puerta. Si no, tendrás que descartar un número de cartas de la baraja igual a la puerta menos tu carta de acción.

Descartes: La pila de descartes está a la izquierda, debajo del área de la mazmorra. Mira en el área de descartes, y pon en juego cualquier antorcha que aparezca. Gira entonces los descartes boca abajo. Una vez descartadas, esas cartas ya no pueden ser examinadas de nuevo. Los descartes están perdidos y fuera del juego. El turno se acaba. No se recoge tesoro si la puerta sigue cerrada. Cualquier tesoro que haya aparecido se pone boca abajo junto al resto del turno.

LA RETIRADA

Los turnos se juegan de izquierda a derecha mientras sigues explorando, penetrando en las profundidades de la mazmorra, pero en algún momento tienes que dar la vuelta y retirarte si esperas sobrevivir. Una vez se inicia un turno de exploración, tiene que completarse, pero puedes decidir dar la vuelta una vez el turno de exploración finaliza. La decisión de comenzar la retirada o jugar otro turno de exploración se tiene que tomar antes de que la primera carta del siguiente turno sea revelada. El primer turno de la retirada se juega bajo el penúltimo turno de exploración, de modo que no haya turno debajo del punto de regreso. Los turnos de retirada se juegan de la misma manera que los de exploración, pero se disponen de derecha a izquierda bajo los de exploración. Si terminas un turno bajo el primer turno sin morir ni perderte en la oscuridad, has conseguido salir de la mazmorra con vida.

PUNTUACIÓN

Si sales del laberinto con vida, suma todo el botín y el tesoro de las tumbas de tu mano. Cada rey vale 10. Los diamantes del 2 al 10 puntúan según su valor. El Pergamino de Luz vale 6 si está en tu mano. Se puede obtener hasta 100 puntos. La puntuación se representa con dos números divididos por una barra: número de reyes / puntos totales. Si conseguiste todos los reyes y sobreviviste, has ganado el juego, sin importar los puntos. Multiplica el total de puntos por 100 para calcular el valor de tu tesoro en monedas de oro.

JUEGO COMPETITIVO

Cuando se juega por puntos, hay múltiples desafíos disponibles. Para empezar, juega simplemente para sobrevivir con tantos puntos como sea posible. Pronto intentarás ver si puedes conseguir los cuatro tesoros de las tumbas y ganar el juego. No es fácil. Como la mayoría de los juegos de solitario, a veces interviene la suerte, y sólo ganarás ocasionalmente, incluso jugando bien tus cartas. Cuando quieras un desafío adicional, juega al total de puntos en una serie de tres, cinco, o diez partidas. Esto da un incentivo para sobrevivir, incluso si no puedes obtener los tesoros de las tumbas o conseguir la puntuación más alta en el juego actual.

Si te gusta apostar, puedes incluso jugar por dinero por puntos contra otro jugador. El que obtenga más puntos, gana. Resta los puntos del perdedor a los del ganador para determinar la deuda. Sin embargo, si el perdedor tiene los cuatro reyes, se cancela la deuda. Tú estableces las apuestas, pero recuerda que es un juego entre amigos.

JUEGO NARRATIVO

El Solitario de la Mazmorra puede jugarse como un juego normal de cartas, pero quizá se disfrute más cuando visualizas la narrativa que el juego sugiere. Imagínate en la entrada de la legendaria Tumba de los Cuatro Reyes. Mientras exploras sus profundidades, imagina el inmenso y oscuro laberinto a tu alrededor, y visualiza cada batalla, cada flecha envenenada, o trampa en forma de foso con estacas, cada puerta chapada o entablada. Imagina lo que ocurre al realizar cada acción. Contempla con asombro las cámaras de tesoro antiguas, y regocíjate con los divinos favores de la diosa. Siente la satisfacción de ganar habilidades y ponerlas en buen uso. Siente el peligro detrás de cada rincón, el riesgo de morir, y el terror brutal a que se apague tu última antorcha. Imagina todo esto y la alegría será tuya si consigues salir con vida, no importa con cuánto tesoro lo hagas.



GUÍA DEL SOLITARIO DE LA MAZMORRA

UN EJEMPLO DE JUEGO GANADO

La presente guía es un ejemplo de juego ganado en el Solitario de la Mazmorra, la Tumba de los Cuatro Reyes. Cubre la mayor parte de las situaciones y debería proporcionar un buen ejemplo de cómo jugar al juego. Mientras lees la guía, consulta el diagrama de la Tirada contenido en las reglas como una referencia de dónde colocar las cartas al jugarlas. Todas las cartas se sacan de la parte superior del mazo a menos que se indique que se juegan desde la mano.

Si quieres jugar al mismo tiempo, quita del 2 al 10 de corazones, ponlos en orden en un montón empezando por el 10, en orden descendente y boca arriba, frente a ti. Luego, coloca las cartas del mazo como sigue, de arriba abajo: 5♦, 3♣, Q♣, J♣, 9♣, A♦, 3♣, 2♦, 4♦, 8♦, 10♣, 9♣, K♣, A♥, 5♣, J♥, 3♦, K♦, 4♣, J♣, 6♦, 5♣, K♣, Q♣, 7♣, 2♣, 8♣, J♦, A♣, A♣, 8♣, Q♦, 6♣, 10♦, K♥, 6♣, 9♦, 2♣, 7♣, 4♣, 10♣, J♣, 7♦, Q♥.

EL JUEGO

Turno 1: Empezando la exploración, giro el 5♦ y lo coloco en el rincón superior izquierdo del área de la mazmorra. El encuentro es una trampa que guarda un botín (2-10♦). Tengo que superarla o recibiré daño. Saco el 3♣ que ni iguala ni supera la carta de encuentro. Resto 3 a 5 y recibo 2 puntos de daño, así que pongo boca abajo dos cartas de puntos de vida. El 8♥ se muestra ahora en mi contador de puntos de vida. Sólo tienes una oportunidad de superar una trampa, así que el turno finaliza. Ya que no he ganado el encuentro, no puedo tomar la carta de 5♦ como botín. En lugar de ello, giro las dos cartas boca abajo en un montón para marcar el turno.

Turno 2: Justo a la derecha del turno 1, coloco la Q♣ que he sacado ¡La diosa me ha sido favorable! Ahora sé que ganaré este encuentro, pero todavía no he sacado una carta de encuentro, así que tengo que coger otra

carta hasta que aparezca uno. La primera carta en aparecer es la J♣, la carta de habilidad de Volverse Berseker. Tomo la carta de habilidad y la coloco boca arriba como primera carta de mi mano. Luego, saco el 9♣. El encuentro es una puerta cerrada (2-10♣). Ya tengo un favor divino en el turno 2, así que abro la puerta cerrada con facilidad, y el turno se acaba. Si hubiera habido algún tesoro, lo hubiera podido tomar, pero como no lo hay, pongo la Q♣ y el 9♣ boca abajo para marcar el turno.

Turno 3: Al principio del Turno 3, saco el A♦. ¡Una de mis antorchas se ha consumido! Coloco la carta A♦ boca arriba encima del área de la mazmorra y saco otra carta. Es el 3♣, otra puerta cerrada (2-10♣). Intento abrirla con otra carta, una carta de acción, pero es el 2♦ y no puedo forzar la puerta. Sólo tengo una oportunidad de abrir una puerta cerrada con una carta de acción. No tengo la carta de Abrir Cerraduras (J♣) así que tengo que ir al descarte. Resto 2 a 3, así que tengo que descartar una carta de la parte superior del mazo. Es el 4♦. Si fuera un As, seguiría contando como un descarte, pero tendría que ponerlo en juego y ponerlo encima del área de la mazmorra como una antorcha consumida. En lugar de eso, pongo el 4♦ boca abajo en mi área de descartes. Se acaba el turno. Como no he abierto la puerta, no puedo tomar el 2♦ como botín. Amontono las cartas boca abajo para marcar el turno.

Turno 4: Juego el 8♦, otro tesoro con trampa (2-10♦). Es una carta alta, pero no tengo la habilidad de Desactivar Mecanismo (J♦), así que tengo que confiar en que salga una buena carta de acción. ¡Es el 10♣! Supero la trampa y puedo tomar el tesoro. Se acaba el turno. Me llevo el 8♦ como botín y lo pongo boca arriba en mi mano. Luego, giro el 10♣ boca abajo para marcar el turno.

Turno 5: Saco el 9♣. ¡Es un monstruo realmente difícil (2-10♣)! No creo que se hayan jugado muchos dieces,

pero no quiero arriesgarme a sufrir graves daños. Ya que tengo la carta Volverse Berseker (J♣) en mi mano, la coloco sobre el 9♣ y derroto al monstruo en un frenesí Berseker. Podría tener problemas si aparece otra carta alta de picas como encuentro, pero en todo caso, el turno se acabó. El monstruo no tenía tesoro y las cartas de habilidad sólo se pueden jugar una vez, así que les doy la vuelta al 9♣ y al J♣ para marcar el turno. Entonces, me aventuro más en las profundidades de la mazmorra.

Turno 6: Saco el K♣. ¡He encontrado una de los tesoros de las tumbas de los cuatro reyes! Esperando que me toque un encuentro fácil, saco el A♥. Otra antorcha se ha apagado, y la pongo boca arriba encima del área de la mazmorra. Confiando que la próxima carta siga siendo un encuentro fácil, saco el 5♠. Es un monstruo, pero uno que creo que puedo derrotar. Podría colocar el 8♦ en el turno y huir, escapando del monstruo soltando el botín, pero perdería el tesoro de la tumba además del botín que ya tenía. Así que saco otra carta del mazo. Es el J♥, la habilidad de Esquivar Golpe. La tomo y la pongo boca arriba en mi mano. Saco otra carta, el 3♦. El monstruo me alcanza y me hace daño. Le quito 3 a 5 y volteo dos cartas de puntos de vida. El 6♥ se puede ver ahora en mi contador de puntos de vida y la lucha continúa. A continuación saco el K♦. ¡otro tesoro de las tumbas! ¡La batalla se está poniendo intensa!. Luego saco el 4♣. El monstruo me vuelve a alcanzar. Podría colocar mi carta de Esquivar Golpe (J♥) en el montón de puntos de vida perdidos, pero no vale la pena por 1 solo punto de vida, así que recibo 1 punto de daño. El 5♥ aparece ahora en los puntos de vida, y la batalla continúa. Saco el comodín (Jk), ¡el Pergamino de Luz! Se queda en el turno como más botín. Finalmente, saco el 6♦, matando al monstruo. Ha sido una batalla épica, y ahora tenemos tesoro épico que podemos saquear. Me llevo a mi mano el 3♦, 6♦, Jk, K♣ y el K♦ y los pongo boca arriba. Pongo el resto de cartas boca abajo para marcar el turno. Con el Pergamino de Luz, ya no tengo que preocuparme más por las antorchas, pero también valdrá 6 puntos si finalmente no lo tengo que usar.

[En este punto, pensé en retirarme. Acababa de superar una difícil lucha, y tenía mucho botín. Pero mis primeros turnos habían sido cortos, así que todavía me quedaban bastantes cartas en el mazo y me faltaba encon-

trar dos tesoros de las tumbas en algún lugar de la mazmorra. Mi deseo de aventura y de oro ganó y decidí arriesgarme un turno más en la exploración antes de dar la vuelta.]

Turno 7: Juego otro turno de exploración a la derecha del turno 6, la primera carta es el 5♣, una puerta cerrada. A continuación saco el K♣, ¡otro tesoro de las tumbas! No tengo la carta de habilidad de Abrir Cerraduras (J♣) en mi mano, así que tengo que sacar una carta del mazo, esperando que me salga una buena carta de acción. Es la Q♣. La diosa me ha concedido fortuna de nuevo, ¡y el tercer tesoro de las tumbas es mío! Tomo el K♣, lo pongo boca arriba en mi mano, y pongo el resto de cartas boca abajo para marcar el turno.

[Ahora decido que realmente he que dar la vuelta e intentar salir con vida. Tengo tres tesoros de las tumbas y espero todavía poder encontrar otro en mi retirada de la mazmorra. Tengo la habilidad de Esquivar Golpe (J♥) por si me meto en problemas, y tengo el Pergamino de Luz (Jk) por si las dos antorchas que me quedan se apagan.]

Turno 8: Empiezo mi retirada, y juego la primera carta del turno 8 por debajo del montón de cartas que marcan el turno 6. Es el 7♠, un monstruo. Saco otra carta, esperando que sea una carta de acción alta o un favor divino. Pero por desgracia es el 2♠. Con el 5♥ que aparece en mis puntos de vida, sólo me quedan cuatro. Ese golpe me mataría y el juego se acabaría. Así que saco la carta de Esquivar Golpe (J♥) de mi mano, y la coloco boca abajo en el montón de cartas de puntos de vida descartados, y de esa manera evito recibir daño de ese golpe. Sin embargo, la lucha continúa y todavía tengo un largo camino para salir de la mazmorra. Así que suelto el 8♦ de mi mano junto con las cartas del turno. El tintineo del oro y el fulgor de las joyas distrae a la horrible bestia, ¡y en ese momento, huyo!. Soltar mi tesoro me ha salvado. El turno acaba pero he perdido el 8♦ y tengo que girarlo junto al resto del turno.

Turno 9: Aparece el 8♠. Esto es malo, ¡otro monstruo difícil! Esperando casi contra cualquier esperanza, saco una carta. Es el J♦, la carta de habilidad de Desactivar Mecanismo, y la pongo en mi mano. A continuación, saco el A♣, otra antorcha se extingue, y la coloco boca arriba por encima del área de la mazmorra. Luego, el A♣, y ¡allí va mi última antorcha!. Sin el Pergamino de

Luz estaría perdido en la mazmorra para siempre. El juego se hubiera acabado. Los monstruos me hubieran matado...o me hubiera convertido en uno de ellos. Por suerte, tengo el pergamino, así que lo pongo desde mi mano, boca arriba encima del área de la mazmorra, y coloco el A♠ abajo del todo del mazo. Pero sigo teniendo que ocuparme del monstruo. Eso o morir. No puedo separarme de mis preciosos tesoros de las tumbas, así que saco otra carta...¡el 8♠! ¡El monstruo ha sido derrotado!. El turno ha acabado y pongo el 8♠ y el 8♣ boca abajo para marcar el turno.

Turno 10: ¡Sigo vivo! Y saco el Q♦. Por fin veo el rostro de la diosa de nuevo, y sus favores me bendicen. No he sacado ningún encuentro todavía, así que saco el 6♣. El monstruo se acobarda ante la presencia de la diosa, y escapa a la oscuridad de donde salió. Pongo las dos cartas boca abajo para marcar el turno 10.

Turno 11: La primera carta es el 10♦, un tesoro guardado por una trampa endiablada. Tengo la carta de habilidad de Desactivar Mecanismo (J♦) así que lo saco de mi mano y lo pongo en el área del turno. Tomo el 10♦ como botín y pongo boca abajo el J♦ para marcar el turno.

Turno 12: Saco el K♥, ¡el último tesoro de las tumbas!. Todavía no puedo ver la luz, pero de pronto la victoria parece posible. A continuación saco el 6♣, una puerta cerrada. Tengo una oportunidad para superarla con una carta de acción. Saco el 9♦ y abro la puerta. Tesoros y riquezas me esperan tras ella, y tomo el K♥ y el 9♦ y los pongo en mi mano.

Turno 13: Casi he salido, pero todavía tengo que sobrevivir este turno. Saco el 2♣, ¡qué suerte!. Es una puerta cerrada sencilla, y la abro de par en par golpeándola con mi hombro, al sacar el 7♣. Tras ella, hay un corto corredor al final del cual puedo ver la luz del día. ¡He conseguido encontrar el camino de salida de la oscura mazmorra, y he ganado el juego!

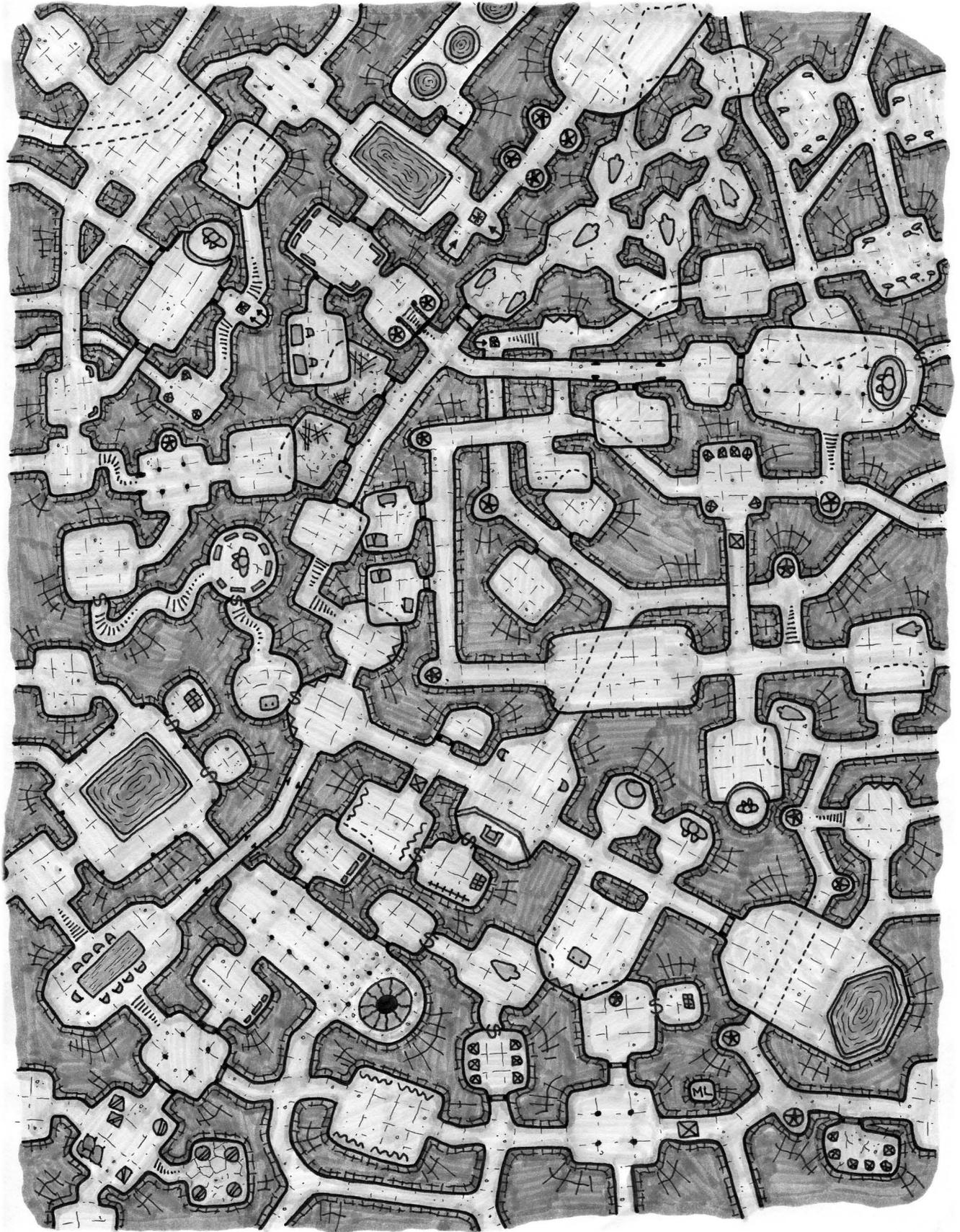
Puntuación: Cuento todo el tesoro y botín en mi mano, obteniendo una puntuación total de 68 puntos con 4 reyes. Escribo mi puntuación como 4/68.

COMENTARIOS FINALES

Muy pocas situaciones no han sido cubiertas en este juego. La carta de habilidad de Abrir Cerraduras (J♣) no apareció ni se usó. Se puede usar para abrir cualquier puerta cerrada, antes o después de intentar abrirla con una carta de acción. Si hubiera ganado un turno todo con cartas de tesoros o botín tendría que haber dejado una en el turno. Si hubiera usado todas las cartas del mazo y hubiera tenido que coger el cuarto As, me habría perdido para siempre. Si hubiera muerto o me hubiera perdido en la oscuridad sin fuente de luz, el juego hubiera acabado y la puntuación hubiera sido cero, sin importar cuánto tesoro tuviéramos en la mano.

Por favor contáctame en matthewlowes.com/contact si tienes alguna pregunta sobre las reglas del Solitario de la Mazmorra, la Tumba de los Cuatro Reyes. Espero que disfrutes del juego, ¡y buena suerte en todas tus aventuras!





SOLITARIO DE LA MAZMORRA

El Laberinto de las Almas



escrito por Matthew Lowes e ilustrado por Josephe Vandel

más información en matthewlowes.com/games

ML

matthewlowes.com

/games

Descarga reglas, variaciones y otros materiales.

Sigue futuros desarrollos, y explora más ficción y juegos.