

DRAGON KEEPERS



Por Catarina Lacerda y Vígal Lacerda

— HISTORIA —

Hace muchos años, en una pequeña isla desconocida, en unas tierras nunca antes visitadas donde la humanidad no tenía rey, habitaban unos seres con muchas escamas, garras y lo más importante, unas grandes y fuertes alas.

Estos seres eran los reptiles más grandes de todos los tiempos, los dragones.

Estas tierras siempre habían estado habitadas por dragones hasta que un grupo de vikingos sufrió un naufragio y llegó a esta isla por accidente, donde fueron recibidos para su sorpresa, por uno de estos peligrosos y enormes reptiles. Este dragón no era un dragón cualquiera, era Saeran “el Rey Salvaje”, más conocido como el segador de almas.

¿Por qué fue Saeran el gran e implacable rey, y no cualquier otro dragón, el primero que salió al encuentro de los vikingos? Como rey, tenía que vigilar su territorio y asegurar que todos sus dragones estuvieran a salvo, y a sus ojos, los vikingos eran una amenaza.

En ese momento, cuando solo reinaba el silencio, uno de los hombres se asustó y lanzó una flecha que alcanzó al poderoso dragón. Comenzó una batalla épica a la que se unieron otros dragones para proteger a su rey, y los humanos, por primera vez los más débiles, cayeron derrotados.

Los dragones habían ganado.

En el silencio de la derrota, se escuchó un débil llanto en la distancia. La mirada del rey dragón se dirigió al lugar del que provenía y allí descubrió a una pequeña humana. El dragón observó a la niña, avanzó hacia ella y la cogió cuidadosamente con la boca antes de llevarla a su guarida. Otros cinco niños aparecieron en medio del campo de batalla, asustados, indefensos, ahora huérfanos y solos.

Los años pasaron y más vikingos, también conocidos como cazadores de dragones, llegaron a la isla en busca de venganza.

El rey ahora tenía otras prioridades, entre ellas, cuidar a los seis niños vikingos. Estos niños habían sido criados y educados por los dragones, a los que veían como criaturas amables que solo eran hostiles cuando era necesario. Estos niños eran los elegidos.

Saeran, el rey de los dragones, se hizo cargo de Catarina. Marie fue criada por la dragona más indecisa de todos, Luciel y Luci, una dragona con dos cabezas y personalidades enfrentadas. Diane se había convertido en la protegida de Killua, el más rápido de los dragones. Jonas fue elegido por el

más fuerte, Kuru el Poderoso. Thomas fue cuidado por Hythe, el sanador, mientras que Jack, el niño más inquieto, se convirtió en el gran amigo de Modor, el dragón furioso.

Ahora ha llegado el momento de proteger a aquellos que los cuidaron cuando más lo necesitaban.

— CONOCE A LOS DRAGONES —



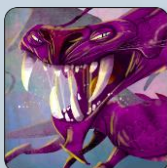
Saeran, el Rey Salvaje

Desde que era pequeño, Saeran había sido un dragón salvaje, que no nació en una comunidad como la mayoría de los dragones. Siempre había tenido que vivir conforme a las leyes de la supervivencia, incluso teniendo que recurrir a atacar a otros dragones. Saeran ha sido, y siempre será, el dragón más fuerte y temido de todos, y así es como se convirtió en rey. Era tan fuerte que nunca nadie había logrado entrenarlo, hasta que apareció una pequeña niña con mucho talento, a la que Saeran acogió bajo sus alas.



Killua, el Trueno

Killua nunca ha sido fuerte atacando, por esa razón pensó que no sería capaz de ayudar a los guardianes y al reino. Como no era fuerte, voló y voló hasta que se convirtió en el dragón más rápido de todos. Cuando fallaba un ataque, era tan rápido, que antes de que el oponente pudiera contraatacar, Killua conseguía atacar de nuevo. Su velocidad era tal que conseguía esquivar la mayoría de los ataques.



Kuru, el Poderoso

Kuru era grande pero perezoso. Un día que el reino fue atacado, Kuru se refugió en su nido sin querer tener nada que ver con la batalla, cuando un leve sonido llegó a sus sensibles oídos. Al girarse, vio una flecha que se dirigía directamente hacia él y al instante, la vio convertirse en cenizas. Kuru, paralizado, escuchó una voz que decía, en lenguaje de dragones: “¿Tu reino está en peligro y tú te quedas ahí tumbado? Me has decepcionado. ¡Tienes aptitudes y puedes ser entrenado fácilmente!”. Cuando Kuru levantó la vista vio a su rey. Desde ese día, entrena muy duro siempre que puede, porque cada noche cuando se acurruca en su nido, se acuerda de las palabras del rey.



Modor, el Dragón Furioso

En el reino de los dragones, Modor es el dragón que se cansa más rápido. Solo entrenó una vez con los guardianes y como se burlaron de él por ello, enfureció y se envolvió en llamas. Fortalecido con ese poder adquirido en esa única sesión de entrenamiento, su ataque es tan fuerte como dos ataques de cualquier otro dragón.



Luciel y Luci, las Gemelas

Luciel y Luci son gemelas siamesas, nacidas con un cuerpo y dos cabezas. Esto nunca ha sido un problema, excepto en las batallas, ya que a Luci le encanta luchar y está entrenada para atacar, pero a Luciel, no le gusta la batalla y se dedica a curar a los dragones heridos. Como no pueden hacer ambas cosas a la vez, los guardianes deciden si Luci atacará o Luciel curará.



Hythe, el Sanador

Hythe es un dragón fuerte, pero siempre ha sido un dragón pasivo que prefiere ayudar a otros en lugar de luchar. Como es un luchador débil, ha decidido dedicar su potencial en aprender a curar, convirtiéndose en el mejor sanador del reino.

— COMPONENTES —



6 losetas de Dragón



36 cartas de Guardián
(6 por jugador)



4 cartas de ayuda



18 cartas Mágicas

9 Curar
9 Atacar
10 Entrenar
12 Defender



40 fichas de Acción



5 cartas de Cazadores
(4 normales, 1 a doble cara)



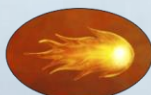
2 fichas de Cazador



18 fichas de Escudo
(3 por jugador)



15 fichas de Flecha



6 fichas de Bola de Fuego



8 dados de Cazador



1 peón de Cazador de jugador inicial



Reglamento

12 dados de Batalla
(6 blancos, 6 rojos)

* Incluye una bolsa de entrenamiento (no mostrada)



— INTRODUCCIÓN —

Este juego consiste en una batalla entre dos fuerzas. Por un lado están los malvados cazadores, que quieren destruir a los dragones para convertirlos en trofeos con la intención de ganar fama y poder. Por otro lado, tenemos a las heroicas tribus de personas conocidas como guardianes de dragones, que los entrenan y protegen. Cada jugador representa al jefe de una tribu de guardianes de dragones.

En *Dragon Keepers*, hay 2 modos de juego diferentes:

Modo Guardián (10-15 minutos | 3-6 jugadores | edad: 6+ años)

Un juego competitivo de tentar a la suerte y superar a tus adversarios. Este modo es una versión más sencilla del juego, con la intención de ser accesible a los niños más pequeños. El objetivo es ser el primer jugador en defender a tres dragones diferentes de los cazadores.

Modo Dragón (30-40 minutos | 2-4 jugadores | edad: 9+ años)

Un juego cooperativo de gestión de mano y de coordinación entre los jugadores. Este modo de juego es más estratégico y por lo tanto, más adecuado para adultos y niños más mayores. El objetivo es entrenar a un determinado número de dragones (dependiendo del nivel de dificultad elegido) y conseguir que cada uno ataque con éxito a los cazadores.

— FUNDAMENTOS DEL JUEGO —

LOSETAS DE DRAGÓN

Todas las losetas de dragón empiezan el juego (en ambos modos) con su **cara amistosa** boca arriba. En el MODO GUARDIÁN, los dragones permanecerán de esta manera durante toda la partida. En el MODO DRAGÓN, la primera vez que un dragón es estrenado, se voltea su loseta de su cara amistosa a su **cara entrenada**.



Figura 1 – Cara amistosa



Figura 2 - Cara entrenada

1. **Puntos de vida:** Cada dragón tiene un número de iconos de corazón para indicar cuantos puntos de vida tiene. Cuando un dragón tiene un número de fichas de flecha igual o superior a sus puntos de vida, es derrotado. (*Nota: En el Modo Guardián, se trata a todos los dragones como si tuvieran 3 puntos de vida.*)
2. **Color de la tribu:** Cada tribu tiene un dragón favorito. El color del dragón coincide con el color del símbolo de la tribu, que se encuentra en el reverso de cada mazo de cartas de guardián. (*Esto es importante en el MODO GUARDIÁN, pero no en el MODO DRAGÓN.*)
3. **Sigilo del dragón:** La forma y el color de este símbolo (ubicado en la esquina inferior derecha) indica cuál de los 6 guardianes puede interactuar con este dragón. Cada mazo de cartas de guardián tendrá exactamente 1 guardián que coincide con cada dragón.
4. **Espacios para los dados:** Cada dragón tiene de 1 a 4 espacios para los dados. Cuando un dragón es entrenado, se coge un dado de batalla al azar de la bolsa de entrenamiento y se coloca en uno de los espacios vacíos en la loseta del dragón. Los dragones van acumulando dados que se lanzan cuando atacan.
5. **Poder de ataque:** Cada dragón tiene un poder de ataque único. Estos poderes se activan cada vez que un dragón ataca con éxito a un cazador. (*Los poderes de ataque de los dragones están descritos con detalle en la página 19.*) Los iconos que representan los poderes de ataque están “apagados” en la cara amistosa y a todo color en la cara entrenada.

CARTAS DE GUARDIÁN

En ambos modos de juego, cada jugador elige un único mazo de cartas de guardián, que está formado por 6 cartas diferentes con el mismo reverso. Cada mazo de guardián está compuesto por las mismas 6 cartas.

1. **Símbolo de la tribu:** En el reverso de cada mazo de cartas de guardián aparece el símbolo distintivo que identifica cada tribu. En el MODO GUARDIÁN, este símbolo determina las 3 fichas de escudo y qué dragón es el favorito de cada tribu.
2. **Ilustración del personaje:** La ilustración en la parte frontal de la carta representa a 1 de los 6 guardianes de dragones (ver Fig.3).
3. **Sigilo del dragón:** La forma y el color de este símbolo indican con cuál de los 6 dragones puede interactuar este guardián. Cada guardián solo puede interactuar con un dragón.



Figura 3 – Carta de Guardián

— MODO GUARDIÁN —

OBJETIVO

El objetivo es ser el primer jugador en colocar tus 3 fichas de escudo en diferentes dragones. Para colocar una de tus fichas de escudo en una loseta de dragón, debes defender heroicamente a ese dragón, lo que significa que deberás defenderlo del ataque de un cazador en una ronda en la que ningún otro jugador lo haya hecho.

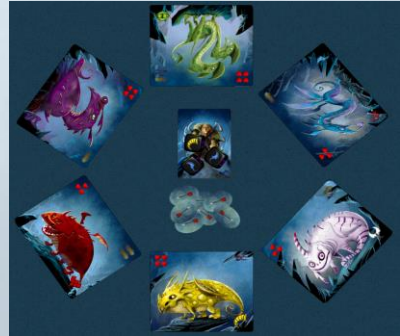


Figura 4 - Preparación de la partida

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca de forma aleatoria, las 6 losetas de dragón formando un círculo, con las caras amistosas hacia arriba (ver Figura 4).
2. Pon la **carta de cazador** que está a doble cara en el centro.
3. Coloca todas las **fichas de flecha** dentro del círculo, debajo de la carta de cazador.

4. Toma un número de **dados de cazador** igual al número de jugadores más 1 (*por ejemplo: si sois 4 jugadores, deberéis jugar con 5 dados*) que colocaréis encima de la carta de cazador. A partir de ahora, a esta zona la llamaremos “reserva de dados del cazador”.
5. Cada jugador recibe un **mazo de cartas de guardián** (6 cartas), junto con las 3 fichas de escudo de su tribu.
6. El resto de componentes se devuelven a la caja del juego, no se usarán en este modo.

CÓMO SE JUEGA

La partida se desarrolla en una serie de rondas hasta que se produce una de las condiciones que desencadena el final de partida. (*Consultar FINAL DE LA RONDA para más detalles*). Cada ronda consta de 3 fases que se realizan en el siguiente orden: fase del Cazador, fase del Guardián y fase del Dragón.

I. FASE DEL CAZADOR

Se lanzan todos los dados de la reserva de dados del cazador. Cada resultado obtenido representa al cazador apuntando a un dragón.

Si todos los dados de cazador tienen el mismo resultado, se tiran todos los dados otra vez hasta que haya por lo menos dos resultados diferentes.

Se coloca cada dado de cazador en la loseta del dragón correspondiente según el resultado obtenido en cada dado. En este modo de juego, cada dragón no puede ser objetivo de más de un dado por ronda. Si esto ocurre, se devuelven los dados duplicados a la *reserva de dados del cazador* en el centro del círculo.

II. FASE DEL GUARDIÁN

Cada jugador elige una carta de guardián de su mano y la coloca boca abajo en la mesa delante de él. Los jugadores deben escoger un guardián que coincida con un dragón que esté siendo objetivo de un cazador (*es decir, que tenga un dado de cazador encima*) en esa ronda.

Una vez que todos los jugadores hayan hecho sus selecciones, las cartas elegidas se mostrarán de forma simultánea.

III. FASE DEL DRAGÓN

Cada dragón que esté siendo objetivo del cazador, puede ser **PROTEGIDO**, si uno o más jugadores eligen su correspondiente carta de guardián, o **HERIDO**, si nadie elige su correspondiente carta de guardián.

- Cuando un dragón es protegido por varios jugadores, **no ocurre nada** (*nadie coloca una ficha de escudo*).
- Cuando un dragón es protegido por un solo guardián, **el jugador que eligió ese guardián coloca una de sus fichas de escudo** (*ver Figura 5*) en la loseta del dragón que ha defendido, si todavía no había colocado una ficha de escudo en ese dragón. Además, si el dragón protegido fuera el dragón favorito del jugador (*es decir, que el símbolo de tribu de la parte trasera de su mazo de cartas de guardián coincide con el dragón protegido*), el jugador puede quitar una ficha de flecha de cualquier dragón.
- Cuando un dragón es herido, coloca una ficha de flecha sobre la loseta de ese dragón para indicar que ha recibido un impacto. Cuando el dragón tenga 3 flechas sobre él habrá sido derrotado (*Recuerda, en el MODO GUARDIÁN, todos los dragones son tratados como si tuvieran 3 puntos de vida*). Cuando esto ocurra, retira del juego la loseta de ese dragón junto con las fichas de escudo que tuviera colocadas encima.



Figura 5 – Fichas de escudo

Ejemplo: En una partida de 4 jugadores, el cazador está apuntando a los dragones rojo, azul, amarillo y blanco. Ariel ha protegido al dragón rojo, así que coloca una ficha de escudo de su tribu en la loseta de ese dragón. Ganesh ha protegido al dragón amarillo, así que coloca una ficha de escudo en la loseta de ese dragón. Carla y Roberto han protegido al dragón azul, así que ninguno de los dos coloca una ficha de escudo. Nadie ha protegido al dragón blanco, así que recibe un impacto de flecha, y se indica colocando una ficha de flecha sobre su loseta.

FINAL DE LA RONDA

Al final de la ronda, se comprueba si han producido alguna de estas situaciones:

1. Uno o más dragones han sido derrotados.
2. Uno o más jugadores han colocado sus 3 fichas de escudo en diferentes losetas de dragón.

Si alguna de estas dos situaciones ha ocurrido, se produce inmediatamente el FINAL DE LA PARTIDA. Si no se ha dado ninguna de estas dos situaciones, cada jugador coge la carta de guardián que ha usado en esa ronda y la coloca de nuevo en su mano, se devuelven los dados de cazador a la reserva de dados del cazador y se empieza una nueva ronda.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando se dan las condiciones para el final de partida, como se ha explicado en el apartado anterior, es la hora de decidir el ganador. El jugador que haya colocado más fichas de escudo gana. En caso de empate, el jugador que tenga menos fichas de flecha en su dragón favorito gana. Si aun así hay empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

— MODO DRAGÓN —

OBJETIVO

Trabajando en equipo, debéis entrenar a los dragones y conseguir que un cierto número de dragones entrenados (*determinado por el nivel de dificultad elegido*) ataquen con éxito al cazador. Tenéis que hacer esto antes de que el cazador derrote a un dragón o el mazo de cartas mágicas se agote.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca de forma aleatoria, las 6 **losetas de dragón** formando un círculo, con las caras amistosas hacia arriba (*ver Figura 4 en página 7*).
2. Pon la **carta de cazador** que está a doble cara en el centro de este círculo.
3. Toma un número de **dados de cazador** igual al número de jugadores, y colócalos encima de la carta de cazador. El resto de dados de cazador los dejamos a un lado por ahora.
4. Pon los 12 **dados de batalla** en la **bolsa de entrenamiento**.
5. Coloca las **fichas de flecha**, las **fichas de bolas de fuego** y las **fichas de acción** a un lado, formando la reserva común.
6. Da a cada jugador un **mazo de cartas de guardián** (6 cartas), 1 **carta de ayuda** y 1 un conjunto de **fichas de acción** (2 de Defensa, 1 de Curar y 1 de Entrenar).
7. Se elige al azar el jugador inicial y se le da el **peón de cazador**.
8. Entre todos, se elige el **nivel de dificultad** al que queréis jugar (*ver tabla*).
9. Prepara el **mazo de cartas mágicas** (*ver preparación en página 11*).

NIVEL DE DIFICULTAD	¿Cuántos dragones deben atacar con éxito?	¿El resultado "Fuego débil", cuenta como impacto?	¿Otros cambios?
Fácil	4 dragones	Sí	No
Medio	5 dragones	Sí	No
Difícil	6 dragones	Sí	No
Extremo	6 dragones	No	No
Imposible	6 dragones	No	*

* Retira 1 carta mágica de cada cuatro del mazo mágico.

Preparación del mazo Mágico

1. Baraja las 18 cartas mágicas boca abajo.
2. Elige 2 cartas mágicas al azar y déjalas a un lado.
3. Separa las 16 cartas mágicas restantes en 4 pilas iguales.
4. Añade una carta de cazador a cada una de las pilas.
5. Baraja cada pila por separado y después júntalas para formar un único mazo. Coloca este mazo boca abajo a la izquierda de la carta del cazador que está a doble cara.
6. Coloca boca arriba encima de este mazo, una de las dos cartas que se había dejado a un lado previamente. En la pila de descartes (*a la derecha de la carta del cazador que está a doble cara*), coloca boca arriba la otra carta mágica que se había dejado a un lado (*Ver Figura 6*).

Mazo Mágico

Carta del Cazador

Pila de Descarte

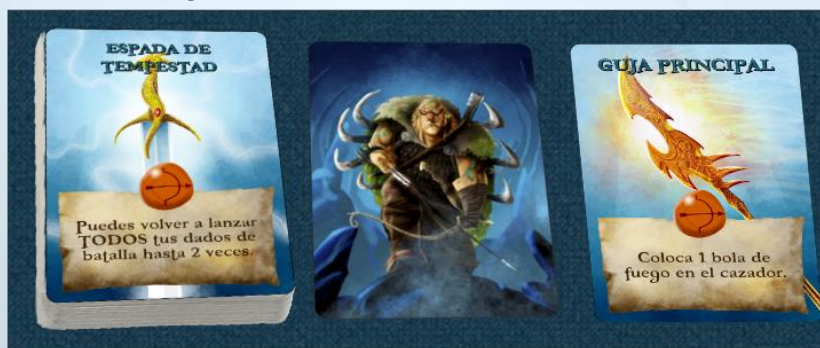


Figura 6 – Preparación del mazo de cartas Mágicas

CÓMO SE JUEGA

La partida se desarrolla en una serie de rondas hasta que se produce una de las condiciones que desencadena el final de partida. (*Consultar FINAL DE LA PARTIDA para más detalles*). Cada ronda consta de 3 fases que se realizan en el siguiente orden: fase del Cazador, fase del Guardián y fase del Dragón.

Reglas de Comunicación

Los jugadores tienen permitido discutir la estrategia y planificar sus movimientos. Lo único que no se puede decir directamente (ni indicar), es la carta de guardián que se va a jugar. A veces, será obvio para todos saber que carta es la más apropiada para jugar, pero otras veces no lo será.

I. FASE DEL CAZADOR

En esta fase, se lanzan los dados de la reserva de dados del cazador para determinar qué dragones serán objetivo de los ataques de los cazadores en esta ronda. Se siguen estos 4 pasos:

1. El jugador que tiene el peón del cazador de jugador inicial se lo pasa al jugador que se encuentre a su izquierda, quién será el jugador inicial en esta ronda. *(Salta este paso en la ronda 1)*
2. Mueve la carta de arriba del mazo de cartas mágicas a la pila de descartes, revelando la siguiente carta del mazo de cartas mágicas. *(Salta este paso en la ronda 1)*
3. Por cada 3 fichas de bola de fuego en la carta del cazador, se retira uno de los dados de cazador de la reserva del cazador, y se devuelven las 3 fichas de bola de fuego a la reserva común junto con el dado.
4. El jugador que tiene el peón de jugador inicial lanza todos los dados de la reserva de dados del cazador, y coloca cada dado en la loseta del dragón que corresponda según el resultado obtenido en cada dado.

II. FASE DEL GUARDIÁN

En esta fase, hay dos pasos diferentes:

1. **Selección:** En orden de turno, cada jugador elige una carta de guardián de su mano y una ficha de acción para jugar, o puede pasar.
2. **Resolución:** Por orden de turno, cada jugador resolverá la carta de guardián y la ficha de acción elegida *(a no ser que haya pasado)*.

Selección de las cartas de Guardián

Cada jugador debe elegir una carta de guardián disponible de su mano, dependiendo de a que dragón quiere dirigir la acción, y colocarla delante suya boca abajo. Además, debe elegir una ficha de acción que tenga disponible y colocarla encima de la carta de guardián que haya elegido. Las cartas y las fichas de acción en tu *fila de descartes* NO están disponibles.

Cada jugador tiene la opción de usar una de sus cartas mágicas. Si lo hace, el jugador debe anunciarlo y colocar esa carta mágica boca arriba al lado de la carta de guardián que ha elegido.

Ejemplo: Roberto le pasa el peón de cazador a Carla, quién será la nueva jugadora inicial. La carta de arriba del mazo mágico se coloca en la pila de descartes y se revela una nueva carta mágica. Hay 4 fichas de bola de fuego en la carta del cazador, así que 1 dado de cazador es retirado de la carta del cazador, y 3 de las fichas de bola de fuego se devuelven a la reserva. Por último, Carla tira los 4 dados de cazador restantes y obtiene 2 morados, 1 blanco y 1 verde, y los coloca en las losetas de dragón correspondientes.

Ejemplo: Carla es la primera jugadora en esta ronda. Ve que el dragón morado está siendo objetivo del cazador y también aprecia, mirando las filas de descartes de sus compañeros, que nadie más tiene al guardián morado en su mano. Así que, elige la carta del guardián morado y la coloca boca abajo, después coloca una ficha de acción de DEFENSA. También anuncia que usará la carta mágica TORMENTA DE FURIA.

Pasar

A medida que cada jugador va usando sus cartas de guardián y sus fichas de acción, éstas permanecerán inaccesibles para él en su **fila de descartes**, y sus opciones disminuirán poco a poco de una ronda a otra. La única manera de recuperar sus cartas y fichas jugadas es **pasar** durante el *Paso de Selección*, en lugar de elegir una carta de guardián y una ficha de acción para jugar.

Si un jugador **pasa** en su turno, recoge todas las cartas de guardián y fichas de acción de su fila de descartes y las lleva de nuevo a su mano. Esto significa que se “saltará” su turno durante el *Paso de Resolución*.

Ejemplo: *Ganesh se enfrenta a una decisión difícil. Solo le queda una carta de guardián y una ficha de acción. Si las juega en esta ronda, se vería forzado a pasar de turno en la siguiente ronda. Decide pasar en esta ronda, de esta manera, tendrá más opciones la próxima vez. Durante el Paso de Selección, dice que va a pasar e inmediatamente coge de nuevo todas sus cartas de guardián y sus fichas de acción de su fila de descartes.*

Resolución de las cartas de Guardián

Cada jugador voltea su carta de guardián y la coloca boca arriba, y vuelve a colocar la ficha de acción encima. En orden de turno, se realiza la acción elegida (*determinada por la ficha de acción jugada*) con el dragón elegido (*determinado por la carta del guardián jugada*). Si su acción tiene éxito, el jugador recibe una recompensa. Las acciones y sus recompensas están descritas con detalle en las páginas 15-16.

Si un jugador ha decidido usar una carta mágica, debe usar la habilidad de esa carta, pero puede elegir si la usa antes o después de realizar su acción. A continuación, devuelve esa carta mágica a la caja del juego, retirándola así de la partida. (*NO se debe poner en la pila de descartes*).

Cada jugador coloca la carta de guardián que ha jugado junto con su ficha de acción encima, boca arriba a la derecha de su carta de ayuda, de manera que todos los jugadores puedan ver tanto la carta como la ficha. Esta es su *fila de descartes*.

Ejemplo: *Ariel voltea su carta de guardián y la coloca boca arriba. Ha elegido la carta del guardián rojo y la ficha de acción de Entrenamiento, así que intentará entrenar al dragón rojo. Actualmente, el dragón rojo no está siendo objetivo del cazador, pero está herido, así que no puede ser entrenado. Afortunadamente, Ariel también ha jugado la carta mágica LUZ DE LUNA, que le permite quitar todas las flechas de un dragón. Usa la habilidad de esta carta mágica para quitar todas las flechas del dragón rojo. ¡Ahora es capaz de entrenar al dragón rojo con éxito! Al final de su turno, coloca la carta del guardián con su ficha de acción en su fila de descartes.*

III. FASE DEL DRAGÓN

En esta fase, se resuelven los ataques de los cazadores. Por cada dado de cazador en una loseta de dragón, se añade una ficha de flecha a ese dragón. Después, se devuelven todos los dados de cazador a la reserva de dados del cazador.

Si el número de fichas de flecha en un dragón es igual (o superior) al número de puntos de vida del dragón, el dragón es derrotado y los jugadores pierden la partida inmediatamente.

Ejemplo: *En esta ronda, nadie ha defendido al dragón amarillo, que ha sido objetivo de un dado del cazador. Esto significa que se debe colocar una ficha de flecha sobre la loseta del dragón amarillo, que ya tenía 2 flechas. Afortunadamente, el dragón amarillo tiene 4 puntos de vida, así que aún no es derrotado. En la siguiente ronda, los jugadores tendrán que hacer algo para arreglar esta situación.*

FINAL DE LA PARTIDA

Ganar la partida

Cuando el número exacto de dragones (*determinado por el nivel de dificultad*) haya realizado al menos un ataque con éxito, el juego acaba de forma inmediata. ¡Los jugadores ganan la partida!

Perder la partida

Cuando un dragón sea derrotado o se acabe el mazo mágico al tener que robar una carta o moverla a la pila de descartes, el juego termina de forma inmediata. ¡Los jugadores pierden!

MAZO MÁGICO

El mazo mágico está formado por cartas mágicas que se ganan como recompensa al realizar con éxito las acciones de DEFENSA o de CURAR. Cada carta mágica proporciona un efecto único y poderoso.

Durante su turno, cada jugador puede jugar una carta mágica (a no ser que haya pasado). Puede usarla antes o después de resolver su acción principal. (*No puede interrumpir su acción principal.*)

NO se recibe ninguna recompensa por jugar una carta mágica. (*Nota: El símbolo de acción que aparece en las cartas mágicas solo indica el tipo de acción que realizan las cartas, pero no requiere que hayas jugado esa ficha de acción.*)



Figura 7 - Carta mágica

Cada jugador puede tener, como máximo, 3 cartas mágicas a la vez. Si un jugador ya tiene 3 cartas y gana otra, debe descartar una de forma inmediata, retirándola del juego.

Ganar cartas Mágicas

Cuando un jugador gana una carta mágica, tiene que elegir entre la carta que está encima del mazo mágico o la carta que está encima de la pila de descartes. Si coge la carta de arriba del mazo mágico, debe revelar la siguiente carta del mazo. Si es una carta de cazador, inmediatamente se **añade un dado de cazador a la reserva de dados del cazador**. Después, se retira esta carta de cazador a la caja y se revela la siguiente carta mágica.

Nota: Las cartas mágicas solo se pueden usar una vez por partida y siempre son retiradas del juego tras su uso. La pila de descartes solo se usa para las cartas mágicas que se mueven desde el mazo de cartas mágicas durante la fase del Cazador.

— FICHAS DE ACCIÓN —

Hay 4 acciones diferentes que se pueden llevar a cabo en el juego. Para realizar una acción, se debe utilizar la ficha de acción correspondiente. Cuando se realiza una acción con éxito, se recibe una recompensa. Si la realización de la acción falla, NO se recibe la recompensa. Las fichas de acción son limitadas, si la reserva de un tipo de fichas se acaba, no se pueden ganar más fichas de ese tipo.

DEFENDER

ÉXITO: El jugador devuelve todos los dados de cazador de ese dragón a la reserva de dados del cazador del centro del círculo.

FALLO: Esta acción fracasa si el dragón no está siendo objetivo de ningún dado de cazador cuando el jugador realiza la acción de defender.

RECOMPENSA: El jugador gana una carta mágica, puede ser la carta de arriba del mazo mágico o la de arriba de la pila de descartes.



CURAR

ÉXITO: El jugador quita todas las fichas de flecha de ese dragón y las devuelve a la reserva.

FALLO: Esta acción fracasa si no había fichas de flecha en ese dragón cuando el jugador realiza la acción de curar durante el paso de resolución.

RECOMPENSA: El jugador gana una carta mágica, puede ser la carta de arriba del mazo mágico o la de arriba de la pila de descartes.



ENTRENAR

ÉXITO: El jugador coge un dado de batalla al azar de la bolsa de entrenamiento y lo coloca en un espacio vacío en ese dragón. (Si es la primera vez que el dragón es entrenado, debes girar la loseta del dragón de la



cara Amistosa a la Entrenada, además de coger y colocar la cantidad apropiada de dados de batalla). **Nota:** No se puede entrenar a un dragón herido ni que esté siendo atacado.

FALLO: Esta acción fracasa si el dragón está herido (tiene alguna ficha de flecha encima de su loseta), o si el dragón está siendo objetivo del cazador en ese momento, o si el dragón ya ha sido entrenado al máximo posible.

RECOMPENSA: El jugador coge una nueva ficha de acción a su elección de la reserva.

ATACAR

ÉXITO: El jugador tira los dados de batalla y obtiene al menos un impacto en la tirada. Cada dragón tiene un poder de ataque diferente (ver en pág. 19) que es activado cuando ataca con éxito.

Nota: Se colocará una única ficha de bola de fuego sobre el cazador por éxito, aunque se hayan conseguido varios impactos (solo el dragón Modor coloca 2 fichas). Un dragón puede atacar aunque esté herido o esté siendo atacado.

FALLO: La acción falla cuando no se obtiene ningún impacto al tirar los dados. Para saber si un dado es un impacto o un fallo, consulta la figura 8.

Nota: Los resultados de "Fuego débil" serán un impacto o un fallo dependiendo del nivel de dificultad elegido.

RECOMPENSA: Si es la primera vez que ese dragón ataca con éxito, coloca una ficha de escudo (de cualquier color) en la loseta de ese dragón para indicarlo, y así llevar un control en vuestro camino hacia la victoria.



Figura 8 - Dados de Batalla

— TRIBU SOMBRÍA (Variante) —

Esta es una variante opcional que incrementará el nivel de dificultad.

Cuando una carta de cazador del mazo mágico sea revelada, se debe llevar a cabo la habilidad del cazador. En algunos casos, el jugador que estaba jugando en ese momento debe lanzar un dado de cazador para determinar qué dragón se verá afectado por la habilidad del cazador.

Hay dos tipos de habilidades del cazador: **inmediatas** y **persistentes**. Las habilidades inmediatas solo tienen efecto una vez, mientras que las persistentes tienen efectos duraderos. A veces, una habilidad afecta a un dragón en concreto, y se debe indicar poniendo una ficha de cazador en el dragón afectado.

La **única manera** de quitar una ficha de cazador (de red o mazo de cadenas) de un dragón afectado por una habilidad persistente es llevar a cabo la acción de DEFENDER en ese dragón. Sin embargo, no puedes quitar una ficha de cazador y un dado de cazador con una sola acción. Cada uno requiere una acción de DEFENDER por separado.

Habilidades de los Cazadores



Sirena

Sirena es una bruja que crea armas a partir de los huesos de sus presas. A partir de la costilla de un dragón creó una flauta mágica que confunde a los dragones ilesos, haciendo que se ataquen entre ellos.

INMEDIATA: Cada dragón que no esté herido recibe una ficha de flecha.



Ulf

Además de ser un gran cazador, Ulf es bueno en el camuflaje. Cuando es atacado por un dragón, siempre puede evadir el primer golpe llevando su piel de oveja y ocultándose en un rebaño.

PERSISTENTE: Cuando un dragón ataca, debe dar 2 impactos para tener éxito (esta habilidad perdura hasta el final de la partida).



Olavo

Con fuertes habilidades de emboscada, Olavo es capaz de secuestrar a un dragón que tendrá que ser salvado por los guardianes.

PERSISTENTE: El dragón afectado, recibe la ficha de red (*imagen de la derecha*).

Hasta que no se retire la ficha de red, ese dragón no podrá ser defendido.



Li Xing

Poderoso en artes marciales, Li Xing usa su conocimiento y sus extrañas armas para dejar sin conocimiento o derribar a un dragón.

PERSISTENTE: El dragón afectado (*lanza un dado de cazador hasta que salga un dragón que no haya atacado con éxito todavía*) recibe la ficha del mazo de cadenas (*imagen de la derecha*).

Hasta que no se retire la ficha del mazo de cadenas, ese dragón no podrá atacar.



— MODO SOLITARIO —

El modo en solitario de *Dragon Keepers* sigue todas las reglas para una partida de 2 jugadores en el MODO DRAGÓN con los siguientes cambios y excepciones.

Cambios en la preparación de la partida

- Coge 2 mazos de cartas de guardián (12 cartas en total) como tu mano.
- Coge solo un conjunto de fichas de acción (2 *Defender*, 1 *Curar* y 1 *Entrenar*).
- Debes elegir la dificultad DIFÍCIL, EXTREMA o IMPOSIBLE.

Cambios durante la partida

- Durante la fase del Guardián, puedes jugar 1 o 2 cartas de guardián de tu mano. Debes jugar una ficha de acción por carta.
- En una ronda, puedes jugar tantas cartas mágicas como el número de cartas de guardián que hayas jugado (es decir, 1 o 2). Puedes usarlas en cualquier momento durante la ronda.
- Si quieres pasar de turno, no puedes jugar ninguna carta durante esa ronda. Una vez que hayas jugado 6 cartas de guardián, debes pasar de turno en la siguiente ronda.
- La carta mágica FUEGO DEL INFIERNO no tiene efecto.

— CRÉDITOS —

Diseño del Juego: Catarina Lacerda y Vital Lacerda

Historia y Ficción: Catarina Lacerda

Ilustraciones: Mihajlo "The Mico" Dimitrievski

Diseño Gráfico y Maquetación: Vital Lacerda, Don Lloyd

Revisión: Dustin Schwartz

Nota del diseñador: *Dragon Keepers* ha sido diseñado junto a mi hija pequeña, Catarina, ella es la que sabe mucho sobre dragones. Nunca hubiera sido capaz de diseñar este juego sin ella. También quiero agradecer a las personas que han probado el juego y a los mecenas de Kickstarter. Sin vosotros, este juego nunca hubiera sido posible.

Nota de la editorial: Como una pequeña editorial, la oportunidad de trabajar con un diseñador de renombre como Vital ha sido muy emocionante. Trabajar con Vital y con su hija en este proyecto ha sido una aventura maravillosa que siempre llevaré conmigo en mí día a día.

Edición en español: Melmac Games (www.melmacgames.com)

Traducción: Andrea Chirivella



© 2018 Knight Works, LLC.
All Rights Reserved.

— PODERES DE LOS DRAGONES —



HYTHE, EL SANADOR (amarillo)
Puntos de Vida: 4
Límite de entrenamiento: 2x

Poder de ataque: Por cada ataque con éxito, elimina 2 fichas de flecha de 1 dragón o elimina 1 flecha de 2 dragones diferentes.



SAERAN, EL REY SALVAJE (blanco)
Puntos de Vida: 3
Límite de entrenamiento: 2x

Poder de ataque: Por cada ataque con éxito, coloca 1 ficha de bola de fuego en el cazador y elimina 1 flecha de cualquier dragón.



KILLUA, EL TRUENO (azul)
Puntos de Vida: 3
Límite de entrenamiento: 2x

Poder de ataque: Por cada ataque con éxito, coloca 1 ficha de bola de fuego en el cazador.

Habilidad especial: (1) Cuando este dragón es atacado por varios dados de cazador en la misma ronda, devuelve 1 de esos dados a la reserva del cazador. (2) Cuando este dragón ataque, puedes volver a lanzar 1 dado de batalla.



MODOR, EL DRAGÓN FURIOSO (rojo)
Puntos de Vida: 3
Límite de entrenamiento: 1x

Poder de ataque: Por cada ataque con éxito, coloca 2 fichas de bola de fuego en el cazador.



LUCIEL Y LUCI, LAS GEMELAS (verde)
Puntos de Vida: 4
Límite de entrenamiento: 2x

Poder de ataque: Por cada ataque con éxito, coloca 1 ficha de bola de fuego en el cazador o elimina 1 ficha de flecha de cualquier dragón.



KURU, EL PODEROSO (morado)
Puntos de Vida: 4
Límite de entrenamiento: 2x

Poder de ataque: Por cada ataque con éxito, coloca 1 ficha de bola de fuego en el cazador.

Habilidad especial: Cada vez que se entrena a este dragón, añade 2 dados de batalla en lugar de 1.