

## Set Up

---

### Jugadores

- Hoja de jugador y lápiz/boli.
- 2 cartas de Habilidad y 2 cartas de Objetivo. Se descarta 1 de cada.
- Cada jugador marca en negro las casillas de los 2 Héroes indicadas en la carta de Objetivo.

### Mesa

- Carta de Mazmorra. Cada jugador dibuja 3 círculos con los números correspondientes en las salas de los 3 Villanos y las paredes indicadas en la mazmorra. Además, se revelan las 3 cartas de Villano.
- Colocar los 6 dados y 3 cartas de misión junto a los 3 Villanos.

## Fases del juego

---

### Resumen de la ronda:

- Lanzar dados: Reserva común para todos los jugadores. Relanzar todos si hay 3 o más calaveras o tréboles.
- Elegir dados: 1 daño por cada calavera. Sólo 1 vez cada dado. Acciones:
  - Subir de nivel usando 1 dado del tipo y color correspondiente (aumento de poder y salud). Al alcanzar nivel 4, habilidad especial.
  - Elaborar Objetos Mágicos (2 partes). Algunos necesitan dados concretos.
  - Con 1 dado cualquiera se obtienen 2 pociones (evitar daño).
  - 1 dado cualquiera otorga 2 de movimiento y las 3 botas otorgan 3 (secuaces, trampas, pociones, beneficios y gemas).
- Comprobar objetivos.
- Luchar contra Villanos: Al final de las rondas 3, 6 y 8 se luchará contra el villano 1, 2 o 3 si se ha pasado por su casilla.

## Fin de la partida

---

**La partida finaliza tras el combate con el Villano 3, al final de la ronda 8.**

### Puntos:

- Puntos por derrotar a los Villanos 1, 2 y 3.
- Puntos por el Héroe de menor nivel. 1 punto adicional por los héroes de nivel 6.
- Puntos por Objetos Mágicos.
- Puntos por Gemas.
- Puntos por Secuaces derrotados.
- Puntos negativos por Daño recibido.
- Puntos negativos por Resurrección.
- Puntos por cartas de Objetivo y de Habilidad.
- Puntos por Misiones completadas.