

# DRAGONES CODICIOSOS

Reglas en español

2-6 jugadores + Edad 8+ + 15-30 minutos

*Su nidada de dragones ha vuelto de saquear la campiña con una gran pila de cofres del tesoro; ahora es tiempo de dividir el botín. Sería genial hacerlo de manera justa, ¡pero los dragones son tan codiciosos! ¿Puedes engañar a tus compañeros dragones para que te dejen con la mayor pila de tesoros?*

## QUÉ CONTIENE LA CAJA

- + Libro de reglas
- + 60 cartas de Cubil
- + 81 cartas de Cofre del Tesoro con diferentes valores de gema (13 x 0, 27 x 1, 27 x 2, 13 x 3, 1 x 10)
- + Carta de Jugador Inicial

## OBJETIVO

Recolectar tantas cartas de Cofre del Tesoro como sea posible, luego darlas vuelta al final del juego para revelar las gemas que contienen. ¡El jugador con más gemas gana!

## PREPARACIÓN

**A** Baraja las cartas de Cofre del Tesoro y reparte cinco a cada jugador. La pila personal de cartas de Cofre del Tesoro de cada jugador debe permanecer boca abajo hasta el final del juego.

**B** Coloca 24 cartas de Cofre del Tesoro boca abajo en una pila dispersa en el centro de la mesa y devuelve el resto a la caja. La pila en la mesa funciona como la pila de robo y la pila de descarte de Cofre del Tesoro cuando ganes o pierdas tesoro, respectivamente.

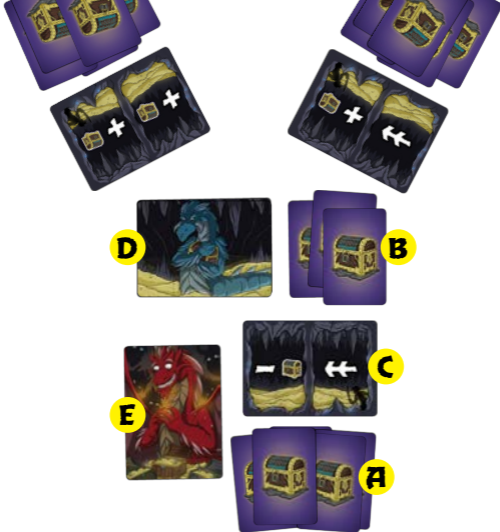
**Nota:** Para ajustar la aleatoriedad de las cartas de Cofre del Tesoro, revisa los consejos al final de estas reglas.

Baraja las cartas de Cubil y elimina una cantidad de cartas basadas en el número de jugadores que estén jugando. Pon estas cartas no utilizadas de vuelta en la caja.

Cantidad de jugadores	Cartas a eliminar	Cartas utilizadas
6	12	48
5	25	35
4	20	40
3	27	33
2	27	33

**C** Coloca aleatoriamente una carta de Cubil boca arriba delante de cada jugador. Esta carta da inicio a las Mesas de los jugadores.

**Nota:** Para un juego de dos jugadores o un juego por equipos, revisa las variantes al final de estas reglas.



Mesas iniciales de cada jugador (juego de 3 jugadores):  
 Pila de Cofre del Tesoro del jugador (A), Pilas de robo y de  
 descarte de Cofre del Tesoro (B), Mesa inicial del jugador (C),  
 mazo de Cubil (D) y carta de Jugador Inicial (E).

Reparte a cada jugador una mano de dos cartas de Cubil, boca abajo. Los jugadores pueden mirar su mano en cualquier momento. Coloca el resto de las cartas de Cubil boca abajo en el centro de la mesa al lado de la pila de Cofre del Tesoro, para formar el mazo de robo del Cubil.

Elige a un jugador inicial, ya sea la persona que ha jugado más veces Dragones Codiciosos o, si nadie ha jugado antes, el jugador de mayor edad. Coloca la carta de Jugador Inicial junto a la Mesa de esa persona.

**D**

**E**

## CONSTRUIR CUBILES

El jugador inicial selecciona una carta de Cubil de su mano y la coloca en su propia Mesa o en la de otro jugador.

Las cartas de Cubil se dividen en dos secciones, cada una de las cuales contiene una flecha o un valor de tesoro. Al agregar a una Mesa, puedes colocar cartas de Cubil al lado de otra carta de Cubil, directamente encima de una carta, o cubriendo sólo una sección de una carta. Una Mesa puede tener dos, tres o cuatro secciones de ancho.



*Cuando se coloca la carta de Cubil (A) en la Mesa existente (B), se permite la superposición total (C), parcial (D) y sin superposición (E) como se muestra, siempre y cuando la Mesa resultante no tenga más de cuatro secciones de ancho.*

El juego continúa a la izquierda del jugador inicial. La ronda termina cuando todos los jugadores han jugado una carta de Cubil (dejando sólo una carta de Cubil en sus manos).

## GANAR O PERDER TESORO

Una vez que todos hayan añadido una carta de Cubil a una Mesa, los jugadores determinan cuántas cartas de Cofre del Tesoro ganan o pierden. Resuelve primero la Mesa del jugador inicial.

Primero, suma cualquier sección con tesoro en tu Mesa. El valor total del tesoro puede ser positivo o negativo. Luego, mira cualquier sección de flecha que puedas tener.

Las flechas simples afectan al jugador directamente a la derecha o a la izquierda de tu Mesa. Ganas tesoro de tu propia Mesa si una flecha apunta hacia abajo. Las flechas dobles afectan al jugador dos lugares a la derecha o a la izquierda de tu Mesa. (No hay flechas dobles apuntando hacia abajo. También, las flechas no pueden apuntar a los jugadores al otro lado de la mesa.) Una Mesa puede afectar de cero a tres jugadores.

Si una flecha apunta a un jugador, gana la suma de los valores positivos y negativos del tesoro en esa Mesa. Si dos secciones de flechas (dobles o simples) apuntan al mismo jugador, ese jugador gana o pierde el doble del valor del tesoro. Si hay tres secciones de flecha apuntando a un jugador, ¡multiplica el valor por tres!

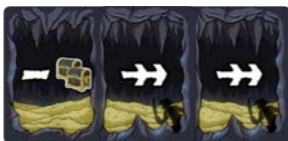
Recuerda: ¡Suma los Cofres del Tesoro y luego aplica las flechas!



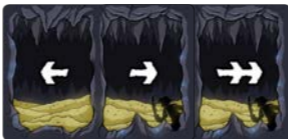
Esta Mesa tiene un valor del tesoro de -1. El propietario de la Mesa y el jugador a la derecha pierden cada uno una carta de Cofre del Tesoro.



El jugador a la izquierda, a la derecha, y dos lugares a la derecha ganan cada uno una carta de Cofre del Tesoro.



El jugador dos lugares a la derecha gana un valor del tesoro de -2 dos veces, por lo que pierde cuatro cartas de Cofre del Tesoro.



No pasa nada. Esta Mesa no afecta a ningún jugador. Este Mesa también tendría un efecto cero si sólo tuviera tesoro (los jugadores no pueden ganar o perder tesoros de su propia Mesa a menos que tengan una flecha hacia abajo apuntando hacia ellos).

Los jugadores que ganan tesoros roban esa cantidad de cartas de Cofre del Tesoro de la pila de robo central de Cofre del Tesoro y las agregan a su pila personal. Los jugadores que pierdan tesoro descartan cartas de Cofre del Tesoro de la parte superior de su pila personal y las añaden a la parte superior de la pila de robo central. Todas las cartas de Cofre del Tesoro deben permanecer boca abajo hasta el final del juego. ¡Sin espiar!

Los jugadores afectados por una Mesa roban o descartan cartas de Cofre del Tesoro en el sentido de las agujas del reloj, comenzando con el jugador actual. Si ganas tesoros en una ronda, pero no quedan cartas de Cofre del Tesoro en la pila de robo central, no ganas tesoros esa ronda. Si pierdes tesoros pero no tienes ninguna carta en tu pila personal para descartar, no pierdes ningún tesoro esa ronda.

Continúa resolviendo Mesas en el sentido de las agujas del reloj desde el jugador inicial. Después de que todos hayan ganado o perdido tesoro, la carta de Jugador Inicial se mueve al jugador a la izquierda del jugador actual. Todos los jugadores roban una carta de Cubil del mazo de robo de Cubil para que su mano regrese a dos cartas y comienza una nueva ronda.

Una vez que el mazo de robo de Cubil esté vacío, el juego continúa hasta el final de esa ronda (cada jugador se queda con sólo una carta de Cubil en la mano).



## FINAL DEL JUEGO

Después de la ronda final de ganar o perder tesoro, los jugadores voltean todas las cartas de Cofre del Tesoro de su pila personal y suman el valor total de las gemas indicadas en sus cartas. El jugador con más gemas gana. En el caso de un empate, ¡el jugador con la mayor cantidad de cartas de Cofre del Tesoro gana!

Hay una carta de Cofre del Tesoro que contiene un precioso anillo mágico cuyo valor es de 10 gemas. ¡Qué suerte la tuya si lo consigues!

## VARIANTE POR EQUIPOS

Una forma súper divertida de jugar con cuatro o seis jugadores es la siguiente. Juega como lo harías normalmente, excepto que estás jugando con un compañero de equipo (en un juego de cuatro jugadores) o dos compañeros de equipo (en un juego de seis jugadores).

Tú y tus compañeros de equipo deben sentarse de tal manera que haya un jugador del equipo contrario sentado a cada lado tuyo.

Cada jugador tiene su propia pila personal de cartas de Cofre del Tesoro. Ten en cuenta que si alguna vez fueras a perder cartas de Cofre del Tesoro y no te queda ninguna en tu pila personal, tu compañero de equipo no tiene que descartarse desde su pila personal. Al final del juego, suma el valor total de las gemas de tu equipo. ¡El equipo con más gemas gana!

Nota: Los compañeros de equipo pueden hablar de las Mesas, pero no pueden compartir detalles exactos sobre sus cartas de Cubil.

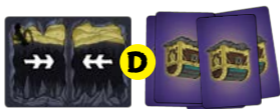


## VARIANTE DE DOS JUGADORES

Sigue las reglas básicas de preparación para cada jugador. Luego, coloca cinco cartas de Cofre del Tesoro y una carta de Cubil entre los dos jugadores (1, 2), de tal manera que esté a la izquierda de un jugador y a la derecha del otro. Este será el Dragón Durmiente (D), que no juega cartas de Cubil pero aún así puede ganar o perder cartas de Cofre del Tesoro.

Durante el juego, los jugadores pueden colocar las cartas de Cubil en cualquier Mesa como de costumbre, incluyendo la del Dragón Durmiente. Resuelve todas las Mesas en el sentido de las agujas del reloj, tratando al Dragón Durmiente como si fuera un jugador adicional que gana o pierde cartas de Cofre del Tesoro de manera normal.

Al final del juego, cada uno cuenta sus gemas, incluyendo el Dragón Durmiente. ¡Es posible que el Dragón Durmiente gane el juego!



## AJUSTANDO LA ALEATORIEDAD

El mazo de Cofres del Tesoro contiene cartas con diversos valores de gema. Puedes agregar o quitar cartas del mazo para ajustar cuán aleatoria se siente la puntuación cuando juegas. Aquí hay algunas cosas a considerar:

- Las cartas con gemas de valor uno y dos son el núcleo del mazo de Tesoro. Generalmente tiene sentido mantenerlas.
- Si desea que algunos cofres de tesoros estén vacíos, para disminuir la posibilidad de un ganador inalcanzable, incluye las cartas con gemas de valor cero. Si robar ceros se siente demasiado como una decepción para tus jugadores, quítalas.
- Si deseas que el juego tenga una mayor distribución de puntos, incluye las cartas con gemas de valor tres. También puede incluir las cartas con gemas de valor tres si has dejado fuera las cartas con gemas de valor cero.
- Si desea que exista la posibilidad de que alguien logre un gran triunfo sorpresa, incluye el precioso anillo mágico que vale 10 gemas. Si esto no es de tu agrado, puedes dejarlo afuera.

# STILL FEELING GREEDY?

The world is yours for the taking in the Kaiju Incorporated Card Game!



3-5 PLAYERS



AGES 13 & UP



60 MINUTES



LEARN TO PLAY!  
[evilh.at/kaiju-learn](http://evilh.at/kaiju-learn)



EVIL HAT  
PRODUCTIONS

# WANT MORE DRAGONS?

Raise your own in the windpunk RPG: Do: Fate of the Flying Temple!



Find out more about this  
roleplaying game at our website!

[www.evilhat.com/home/do-fate-of-the-flying-temple/](http://www.evilhat.com/home/do-fate-of-the-flying-temple/)



EVIL HAT  
PRODUCTIONS

## LEARN TO PLAY!

Watch our instructional video and download the rulebook in English, German, French, Spanish, or Italian from our website!



<https://www.evilhat.com/home/greedy-dragons-learn-to-play/>

## GAME DESIGN

Dan DeJager

## EDITING

Karen Twelves

## ARTWORK

Brian Patterson

## PROJECT MANAGEMENT

Sean Nittner

## GRAPHIC DESIGN

Fred Hicks

## BUSINESS DEVELOPMENT

Chris Hanrahan

## MARKETING

Carrie Harris

## TRANSLATION

Felipe Real

**Greedy Dragons** Copyright ©2018  
Evil Hat Productions, LLC and  
Dan DeJager. All rights reserved.  
First published in 2018 by Evil Hat  
Productions, LLC. Manufactured in  
China.

Evil Hat Productions, 10125 Colesville  
Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions and the Evil Hat  
logo are trademarks owned by Evil Hat  
Productions, LLC. All rights reserved.



**EVIL HAT  
PRODUCTIONS**

[www.evilhat.com](http://www.evilhat.com)  
[feedback@evilhat.com](mailto:feedback@evilhat.com)  
[@EvilHatOfficial](https://twitter.com/EvilHatOfficial)  
[facebook.com/  
EvilHatProductions](https://facebook.com/EvilHatProductions)