

GLOSARIO GENERAL

12

2/3/4/5 DE UN TIPO: Se considera que una tirada es 4 de un tipo (etc) cuando el número que muestra el dado es del mismo valor. Tener el mismo símbolo no cuenta, ha de ser el mismo valor numérico.

ATAQUE: Un ataque ocurre cuando una jugador durante su Fase de Tirada Ofensiva alcanza a otro jugador con al menos 1 daño.

CAMPO DE BATALLA: Este área comprende toda la zona de juego. Cuando un jugador se queda a 0 puntos de salud es retirado del campo de batalla (sólo los jugadores con al menos 1 punto de salud pueden ser objetivos válidos del campo de batalla)

COLATERAL: Daño recibido indirectamente (una Fase de Tirada Ofensiva no apunta a un jugador directamente). El daño colateral siempre es Indefendible.

PC: "Puntos de Combate" los PC son gastados para jugar cartas y otro efectos. Cada turno se gana 1PC (excepto el primer turno del primer jugador). Pueden ser ganados vendiendo cartas (descarta cualquier número de ellas y consigue 1PC por cada una).

GANAR: Añade un contador específico o PC al héroe que lo gane. (es decir ese contador no puede ser dado a otro jugador una vez que se ha ganado)

CURAR: Incrementa la salud con la cantidad indicada. El máximo de salud que puede tener un héroe es igual a 10 por encima de la cantidad inicial.

SALUD: Cantidad de daño que un héroe puede recibir antes de ser derrotado. Cuando un héroe se quede a 0 es retirado del juego.

ESCALERA LARGA: Una tirada se considera una Escalera Larga cuando sus 5 valores numéricos son correlativos (1-2-3-4-5 / 2-3-4-5-6).

ACCIÓN DE FASE PRINCIPAL: Una carta de acción que puede ser jugada sólo durante tu propia Fase Principal.

CON [SÍMBOLO]: Si una carta o habilidad indica Con [símbolo]... (ejemplo Con PIE PIE / Con ESPADA / Con CORAZÓN CORAZÓN), significa que al menos esos símbolos deben estar en tu tirada para recibir ese beneficio. Más cantidad de símbolos no acumula benefici.

PERSISTENTE: Un efecto de estado es Persistente si no se retira por si mismo, pero puede ser retirado por cartas o habilidades que así lo indiquen.

ACCIÓN DE FASE DE TIRADA: Estas cartas pueden ser jugadas durante la Fase de Tirada de cualquier jugador (incluyendo Ofensiva, Defensiva y Elección de Objetivo).

VENDER: Durante tus propias Fases Principales puedes descartar cualquier número de cartas para ganar 1PC por cada una de ellas (sin importar el coste en PC de esa carta)

ESCALERA CORTA: Una tirada se considera una Escalera Corta cuando 4 de sus valores numéricos son correlativos (1-2-3-4 / 2-3-4-5 / 3-4-5-6).

GASTAR: Para gastar un contador descartalo y entonces recibe su benefici.

LÍMITE MÁXIMO: Todos los efectos de estado tienen un "Límite máximo" que indica cuantos contadores del mismo tipo puede tener un héroe a la vez (siempre que una habilidad no incremente ese número)

ROBAR: Un jugador que robe PC a otro retira los PC del contador del jugador afectado y añade esa cantidad a su propio contador, El jugador afectado ha de tener PC para poder ser retirados (si el jugador afectado est aa OPC no hay ningún efecto)

ENTONCES: Cuando una habilidad contiene la palabra "Entonces" implica una secuencia de eventos (es decir que se pueden jugar cartas de Acción Instantánea en mitad de esa secuencia de eventos)

HABILIDAD DEFINITIVA: Un jugador puede jugar cartas que impidan a otro jugador modificando sus dado. Sin embargo los efectos cuando se ha activado la Habilidad Definita no pueden ser interrumpidos de ninguna manera.

INDEFENDIBLE: Cuando un ataque es Indefendible el jugador defensor no podrá hacer ninguna Tirada Defensiva. Sin embargo podrá usar otros métodos para defenderse (cartas efectos de estado, etc.).



Edición, Traducción, Maquetado y Corrección.: @Malincuenta / @Mad_Hatter_INC / @Vicenjesus / @rielnano

SPECIAL THANKS & CONTRIBUTIONS

Lisa Trembley, Jasper, Jared, Megan Chatellier, Ty, Adele, Ivy, Aaron Hine, Daniel Tolczyk, Eduardo Baraf, Hannah & Richard McLeod, Shaun Carlson, Charlie Kaminsky, Aaron Waltmann, Kriston Broxson, James Eik, Ken Farr, John O'Rourke, Matt Riddle, Peter Marchesini, Dallas Crockett, Ryan & Tori Baldwin, Chris Marrazzo, Jason Talley, Chris Schwarzenberger, Gavan Brown, Gonzalo Aguirre Bisi, James Hudson, Mike Houston, Brian Johnson, Ben & Angie Stiers, Joseph Chen, Jerry Holkins, Mike Krahulik, Joe Moore, Carl Damerow, Dan Arey, Bob Kelley, Eric Lieberman, Guido Teuber, Jonathan Herrera-Thomas, John William H. Roberts, Josh "Ghost" F, James S. Avant, Kristian Carlson, Robert Bower, James Davey, Thane Lopez, Frank Chaustowich, Richard Stroop.

Thank you to all of our amazing kickstarter backers who helped bring this project to life! Dice Throne would not exist without you.

WANT ADDITIONAL HEROES?

Many new heroes are coming to the Dice Throne universe in the near future! Subscribe to our newsletter to stay up to date with the latest developments.



OBJETIVO DEL JUEGO

Reducir la los puntos de vida de tu oponente antes de que él te lo haga a ti.
Parece sencillo, pero ten cuidado, cada héroe tiene sus propios trucos en la manga para derribarte a ti primero!

CLASES DE HÉROE

Cada jugador selecciona un Héroe antes de que el juego empiece.
Esta elección tiene un impacto directo en la estrategia y la sensación del juego, así que elige acorde con tu estilo.
Pero ten en cuenta que algunos héroes usan tácticas más complejas que otros para alzarse con la victoria.

 **VIDEO TUTORIALS**
<http://learn.dicethrone.com>

 **FREE COMIC**
<http://comic.dicethrone.com>

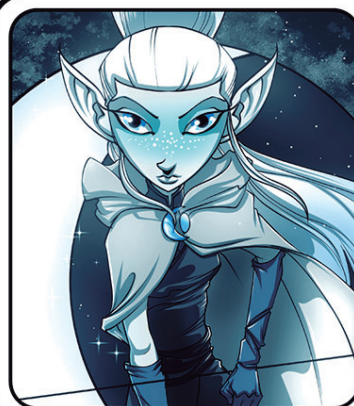


BARBARIAN

ESTILO DE JUEGO:

Golpea duro, sana tus heridas, gana juegos.

Complejidad 1

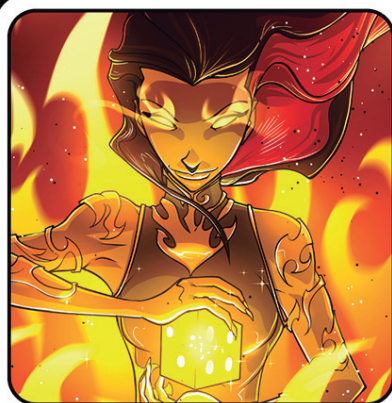


MOON ELF

ESTILO DE JUEGO:

Ciega y enreda a tus adversarios. Frustra a tus enemigos mientras esquivas sus ataques y los debilitas.

Complejidad 2



PYROMANCER

ESTILO DE JUEGO:

Como el clásico "cañón de cristal", incluso tu defensa es otro ataque. Las partidas largas no son tus aliadas. Quémalo todo rápidamente o muere intentándolo.

Complejidad 3



MONK

ESTILO DE JUEGO:

Usa el Chi para ser más ofensivo o mas defensivo. Domina el equilibrio y la victoria será tuya.

Complejidad 4



PALADIN

ESTILO DE JUEGO:

Mejora tus ataques y tus defensas. Mantén vivo incluso tras la muerte. Controla tus dados para alcanzar la victoria que mereces.

Complejidad 5



SHADOW THIEF

ESTILO DE JUEGO:

Envenena enemigos, roba recursos, toma cartas extra, descarta de la mano de tu oponentes y ocúltate en las sombras. Cuanto más se alargue la partida más poderoso serás.

Complejidad 5

VARIANTES DE JUEGO

11

¡NUESTRAS FAVORITAS!

Dice Throne se juega mejor 1v1 o 2v2. Pero hemos incluida variantes para cubrir diferentes opciones de juego.

1v1:

Ambos jugadores empiezan con 50 puntos de salud.
La **Fase de Elección de Objetivo** se ignora.

2v2:

Cada equipo comparte una reserva de vida que empieza en 50.
Fase de Elección de Objetivo:

- 1-2 ataques al oponente de la izquierda.
- 3-4 ataques al oponente de la derecha.
- 5- tus oponentes eligen a quien ataques.
- 6- tu eliges a quien ataques.

Nota: Los compañeros deben sentarse uno junto al otro para poder ver las cartas del otro y acordar así estrategias conjuntas.

MODIFICACIONES DE JUEGO

Esta variante puede ser usada para jugar con niños o con gente que prefiera una versión más sencilla del juego:

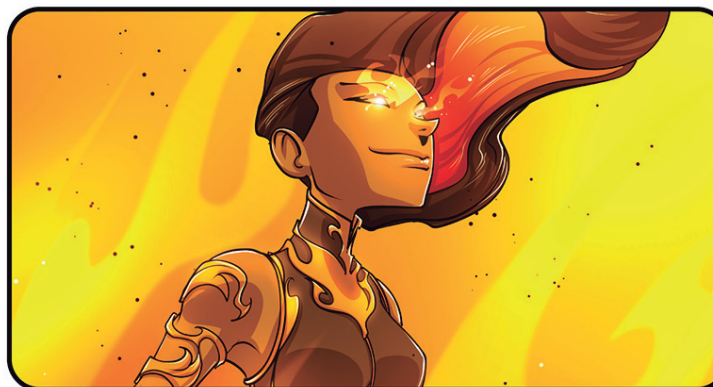
Jugad 1v1

- Cada jugador empieza con 30 puntos de vida (en lugar de los 50 habituales)
- No utilizéis las cartas ni los **PC** (esto quiere decir que solo jugaréis **Fases Ofensivas** y **Tiradas Defensivas**).
- Un jugador elegirá al Barbarian y otro a la Moon Elf (esto se debe a que la estrategia necesaria para lograr la victoria con estos héroes es más sencilla).

BARAJA DE MEJORAS:

Esta variante puede ser utilizada en cualquier tipo de juego. Consiste en separar las cartas de mejora del resto y crear un segundo mazo de robo. Cuando tenga que tomar una carta el jugador podrá elegir de que mazo quiere cogerla, de su mazo de mejoras o de su mazo de acciones. Esta variante reduce ligeramente el factor de azar e incrementa las opciones estratégicas a jugar.

Esta variante es muy divertida, pero no es recomendable hasta que los jugadores hayan comprendido los entresijos del juego.



VARIACIONES MULTIJUGADOR

3v3

Cada equipo comparte una reserva de 50 puntos de salud.

Fase de Elección de Objetivo:

- 1-2 ataques al oponente de la izquierda.
- 3-4 ataques al oponente del centro.
- 5-6 ataques al oponente de la derecha.

2v2v2:

Cada equipo comparte una reserva de 35 puntos de salud.

Fase de Elección de Objetivo:

- 1-4 el número de jugador empezando a contar por tu izquierda.
- 5-6 tu eliges a quien ataques.

Nota: El orden de turnos es alternado entre un equipo y otro zigzagueando de un lado al otro de la mesa.

TODOS CONTRA TODOS

Esta variante es la más volátil de todas. Una partida puede terminar en un suspiro, ¡pero también puede estar repleta de negociaciones y acuerdos!

En partidas de Todos contra Todos se aplica la regla "**Pero que...**"

Si un jugador es derrotado antes de su segundo turno, inmediatamente descarta su mano, toma 4 cartas nuevas, vuelve a colocar su **PC** en 2 y su contador de salud en 10. Todos los efectos de estado y mejoras que tuviera en el tablero también son retiradas.

3 JUGADORES TODOS CONTRA TODOS

Todos los jugadores empiezan con 30 puntos de salud.

Fase de Elección de Objetivo:

- 1-3 ataques al oponente de tu izquierda.
- 4-6 ataques al oponente de tu derecha.

4 JUGADORES TODOS CONTRA TODOS

Todos los jugadores empiezan con 25 puntos de salud.

Fase de Elección de Objetivo:

- 1-2 ataques al oponente de tu izquierda.
- 3-4 ataques al oponente central.
- 5-6 ataques al oponente de tu derecha.

5 JUGADORES TODOS CONTRA TODOS

Todos los jugadores empiezan con 20 puntos de salud.

Fase de Elección de Objetivo:

- 1-4 el número de jugador empezando a contar por tu izquierda.
- 5 tu eliges entre el jugador de tu izquierda o tu derecha
- 6 tu eliges a quien ataques.

6 JUGADORES TODOS CONTRA TODOS

Todos los jugadores empiezan con 20 puntos de salud.

Fase de Elección de Objetivo:

- 1-5 el número de jugador empezando a contar por tu izquierda.
- 6 tu eliges a quien ataques.

EJEMPLO DE UN ENCUESTRO (CONTINUACIÓN)

10

Ahora el Barbarian empieza su *Tirada de Fase Defensiva*. El está recibiendo 7 de daño de **Eclipse** +2 a causa de estar **Marcado** (lo que hace un total de 9 de daño).

Utilizando su habilidad defensiva Piel Guesa, lanza 3 dados y obtiene:



Piel Guesa le cura 2 veces el número de ♥ que consiga, dando un resultado final de 4 esta vez. Así que el recibe 9 de daño, pero se cura 4 con lo que pierde 5 puntos de salud.

Ambos jugadores tienen una última oportunidad de jugar cartas de Acción de Fase de Tiradas, pero ninguno decide hacerlos, así que la *Fase de Tiradas Defensiva* finaliza.



La Moon Elf tiene ahora una segunda *Fase Principal*, pero no tiene cartas que quiera jugar o vender así que da su turno por finalizado.

TURNO DE BARBARIAN

El Barbarian tiene 3 efectos de estado (**Ceguera**, **Enredado** y **Marcado**), pero ninguno de ellos le afecta durante su *Fase de Mantenimiento*.



Durante la *Fase de Ingresos*, el consigue 1PC y toma una carta:



Ahora es su *Fase Principal* (1). El paga 2PC para jugar Tortazo II. Esta carta se coloca en su tablero y mejora su habilidad durante el resto de la partida. Ahora es



Ahora llega su *Fase de Tirada Ofensiva*. Lanza sus 5 dados y obtiene:



Como tiene el marcador de **Enredado**, solo puede repetir tiradas 1 vez en lugar de 2. Así que decide jugar a lo seguro e intentar sacar más. Vuelve a lanzar su 5 y 6 y obtiene:



Ahora se quita el marcador de **Enredado** y ya no le quedan repeticiones de tiradas.

Podría jugar la carta ¡Intenta de Nuevo! para intentar convertir su 1 en un 3 y así hacer que su ataque sea **Indefendible** gracias a la mejora de Tortazo II, pero decide guardar esa carta para otra ocasión.

Pero afortunadamente aun tiene su carta ¡Intenta de Nuevo! Así que gasta 1PC para jugarla:



Vuelve a tirar el dado para resolver la **Ceguera** y esta vez saca un 1. Oh! Aun tiene otra oportunidad, así que tira de nuevo y esta vez consigue sacar un 6, el ataque se resuelve con normalidad.

Provoca 9 de daño a la Moon Elf y termina su *Fase de Tirada Ofensiva*.

La *Fase de Tirada Defensiva* de Moon elf empieza usando su habilidad y tirando sus cinco dados:



Como ha conseguido 🐾, previene la mitad del daño (redondeado hacia arriba), lo que significa que previene 5 de los 9 daños, así que recibe 4 de daño.

Nota: Cuando una habilidad como la de Moon Elf **Fallar** se activa "Con 🐾", esta no recibe beneficios adicionales por sacar más 🐾 de los que quiere. Quiere decir que no reduce el daño a la mitad dos veces por sacar 🐾🐾.

El Barbarian tiene ahora una segunda *Fase Principal*, pero no quiere jugar ninguna carta más y da su turno por finalizado.

TOMA EL TRONO:

EL juego continúa de esta manera entre ambos jugadores hasta que uno reduzca a 0 la salud de su oponente, ¡Demostrando así su derecho al Dice Throne!

COMPONENTES

3

Dice Throne viene con 192 cartas (32 por cada héroe), 6 cartas de secuencia de turno (1 por héroe), 30 dados (5 por héroe), 6 tableros de héroe (1 por héroe), 6 contadores de Puntos de Combate (1 por héroe), 6 contadores de Puntos de Vida (1 por héroe), 72 fichas de estados y 6 hojas de referencia (1 por héroe).



1x Aturdir
2x Contusión



6x Veneno
2x Sigilo
2x Emboscada



4x Quemadura
2x Noqueado
9x Maestría de Fuego
1x Aturdir



2x Enredar
5x Evasivo
2x Ceguera
3x Marcado



11x Chi
4x Limpieza
2x Noqueado
5x Evasivo



1x Bendición Divina
2x Crítico
2x Retribución
2x Protección
2x Puntería

ORDEN DEL TURNO (FASES)

4

Una partida de Dice Throne se juega a lo largo de varias rondas, cada una consiste en las siguientes fases:

FASE DE MANTENIMIENTO: Aplica cualquier efecto de Fase de Mantenimiento (como Veneno o Quemadura).

FASE DE INGRESOS: Ganas 1 PC (siempre que estés por debajo 15 PC, el máximo) y robas 1 carta de la parte superior de tu mazo de robo.

FASE PRINCIPAL (1): Juega cartas de Acción de Fase Principal, mejoras de héroe y/o vende cartas por 1 PC cada una (para ello colócalas en tu pila de descarte y anota los PC en tu marcador).

FASE DE TIRADA DE ATAQUE: Es hora de lanzar algunos dados y activar habilidades! Todos los pasos son opcionales excepto el primero.
Lanza los 5 dados (1ª tirada)

- 1- Opcional: Aparta los dados que quieras mantener y vuelve a lanzar el resto (2ª tirada)
- 2- Opcional: Aparta los dados que quieras mantener y vuelve a lanzar el resto (3ª tirada)
- 3- Opcional: Elige y activa una de tus habilidades siempre que tu tirada cumpla con los Requisitos de Activación indicados en dicha habilidad.

FASE DE TIRADA DE ELECCIÓN DE OBJETIVO: En caso de haber más de 2 jugadores y siempre que la habilidad activada requiera un objetivo.

FASE DE TIRADA DE DEFENSA: Si tu oponente causa daño como resultado de su Fase de Tirada de Ataque, entonces tu Habilidad Defensiva se activa (en caso de haber varias disponibles, escoge una antes de tirar los dados). El número que aparece en "Tirada Defensiva X" indica la cantidad de dados que se deben lanzar. Después consulta la descripción de la habilidad para resolverla.
Después de lanzar, todos los jugadores tienen una nueva oportunidad de jugar cartas de Acciones de las Fases de Tiradas, Acciones Instantáneas o usar efectos de estado (como el Chi o Esquivar).
Para finaliza, todo el daño de la defensa y el ataque se aplica simultáneamente.

FASE PRINCIPAL (2): Esta segunda Fase Principal tiene lugar después del combate, pero es idéntica a la primera Fase Principal.

FASE DE DESCARTE: Antes de terminar el turno debes vender cartas hasta que tengas 6 o menos en la mano.

Nota: Si el mazo se ha terminado, baraja tu pila de descarte para crear un mazo nuevo de robo.

Nota: Vender cartas es una táctica importante en Dice Throne. Un jugador astuto deberá saber cuando vender y cuando mantener en mano.

Nota: Hacer un ataque débil contra un oponente con una poderosa defensa no siempre es aconsejable.

Nota: Después de esta fase las cartas que manipulen los dados no podrán utilizarse.

Nota: Es posible que el juego termine en un empate si ambos jugadores acaban con el otro simultáneamente.

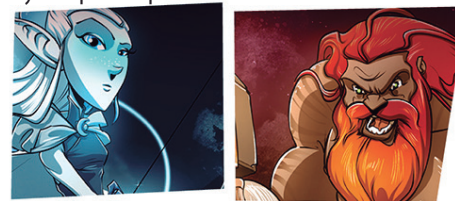
Nota: Se pueden llevar a cabo cualquier cantidad de acciones durante ambas Fases Principales.

EJEMPLO DE UN ENCUENTRO

9

PREPARACIÓN:

Para este ejemplo jugaremos 1v1, Moon Elf vs. Barbarian, con los habituales 50 puntos de salud y 2 PC para empezar.



Determinamos que jugador jugará primero:



Moon Elf ha sacado el número más alto por lo que ella empezará jugando. Ambos jugadores empiezan el juego tomando 4 cartas del mazo.

CARTAS DE MOON ELF



CARTAS DE BARBARIAN



TURNO DE MOON ELF

Ella se salta su Fase de Ingresos y empieza directamente por su Fase Principal (1).

Nota: El jugador que empieza debe ignorar la Fase de Ingresos (solo para su primer turno).

Ella quiere poder jugar su carta ¡Dos Salvajes! este turno, así que vende su carta ¡Transferir! y gana 1PC.



Ahora empieza su Fase de Tirada Ofensiva. Ella consigue el siguiente resultado:



Ahora podría intentar conseguir una escalera volviendo a lanzar el 1 y los dos 4 con la esperanza de poder usar su habilidad **Disparo Enredador** o puede volver a lanzar los 6 para conseguir un 6 más y usar **Disparo Cubierto**. Pero como tiene en mano la carta ¡Dos Salvajes!, decide arriesgar. Se queda con la 6 y intenta ir a por su Habilidad Definitiva lanzando sus otros 4 dados.



Después de lanzarlos obtiene este resultado:

Ahora podría volver a lanzar el 5 con la esperanza de obtener una 7 y activar su habilidad **Disparo Mortal**, lo que sería la apuesta más segura, pero decide mantener las dos 6 y lanzar una vez más para poder lanzar al menos **Eclipse** usando su carta Salvaje:



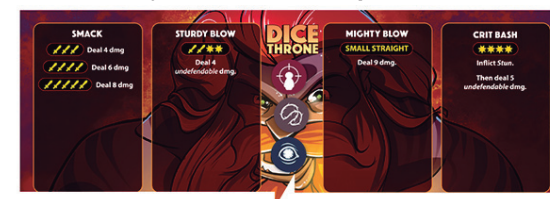
Desafortunadamente, no consigue ninguna de las 6 que andaba buscando. Pero utiliza su carta ¡Dos Salvajes! de todas formas y transforma los dos 5 en dos 6 para activar **Eclipse**:



El Barbarian tiene ahora la oportunidad de jugar cartas de Acciones Instantáneas o Acciones de Fase de Tiradas como respuesta (como por ejemplo ¡Dame una mano!, pero no tiene nada que le sea de utilidad en mano.



Así que finaliza la Fase de Tirada Ofensiva y el Barbarian coloca los marcadores de efectos de estado **Ceguera**, **Enredado** y **Marcado** al centro de su tablero (como indica la descripción de la habilidad **Eclipse** de Moon Elf).



PREPARACIÓN

8

Después de elegir un héroe cada jugador de organizar su área de juego de esta manera:



Nota: Pyromancer y Monk necesitan una zona donde colocar su reserva actual de *Maestría en Fuego* y *Chi*. Recomendamos colocarlos en la parte inferior del tablero.

JUGANDO VUESTRA PRIMERA PARTIDA

COMO EN LOS MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA, EXISTE UNA CURVA DE APRENDIZAJE PARA DICE THRONE

Para hacer este camino lo más sencillo posible, aquí tenéis unas recomendaciones para vuestra primera partida:

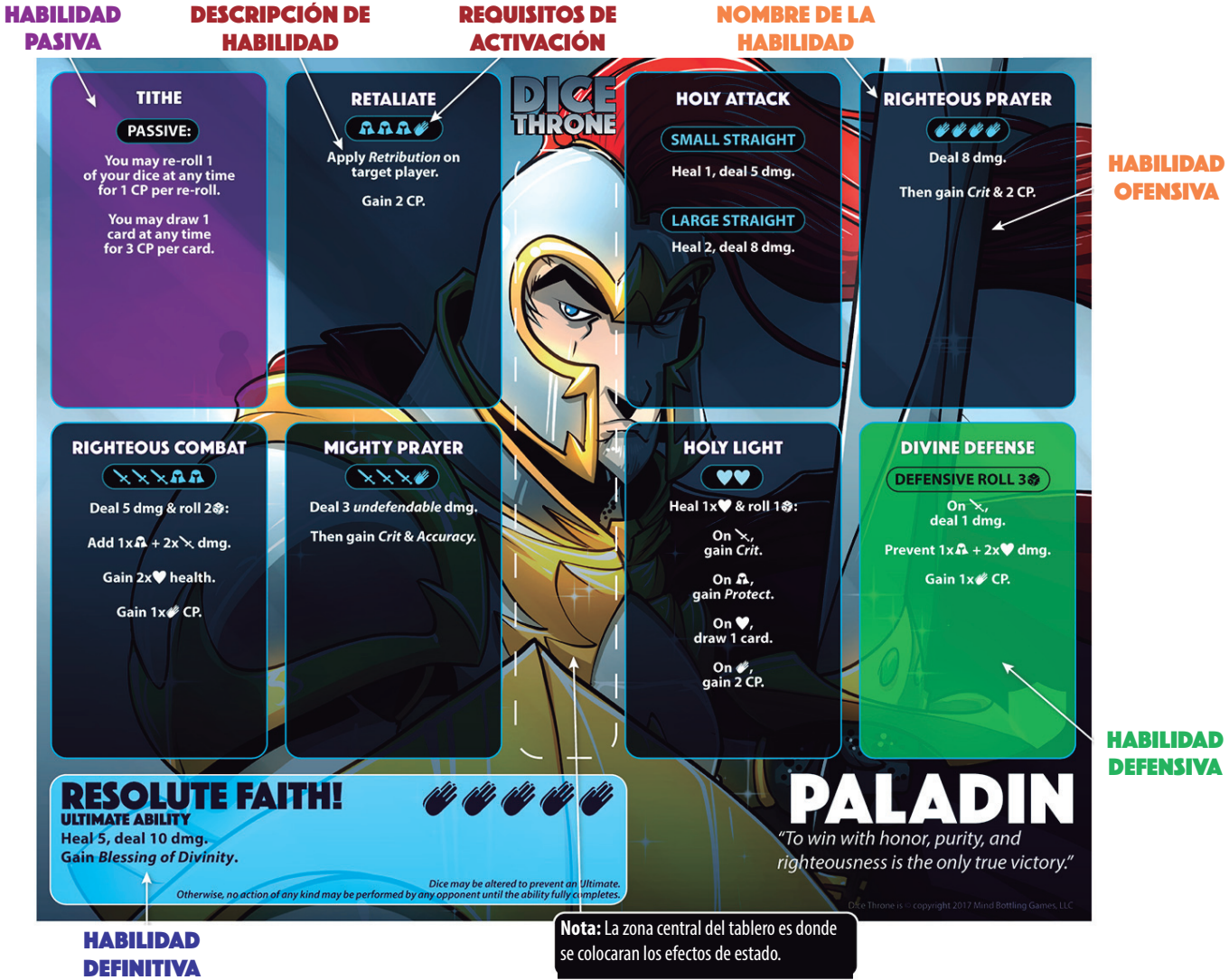
- Jugad 1v1
- Cada jugador empieza con 30 puntos de vida (en lugar de los 50 habituales)
- No utilicéis las cartas ni los **PC** (esto quiere decir que solo jugaréis *Fases Ofensivas* y *Tiradas Defensivas*).
- Un jugador elegirá al Barbarian y otro a la Moon Elf (esto se debe a que la estrategia necesaria para lograr la victoria con estos héroes es más sencilla).

PREPARANDO UN JUEGO NORMAL

- Cada jugador baraja su mazo y toma 4 cartas.
- Cada jugador empieza con los contadores de Salud a 50 y los de **PC** a 2.
- Determina qué jugador empieza lanzando un dado. El más alto empieza.
- El primer jugador no juega la *Fase de Ingresos* (solo durante su primer turno).
- El juego transcurre turno tras turno siguiendo el orden de las fases del turno hasta que uno de los jugadores se queda a 0 puntos de salud.

CONOCE TU TABLERO DE HÉROE

5



Nota: La zona central del tablero es donde se colocaran los efectos de estado.

REQUISITOS DE ACTIVACIÓN

Al finalizar tu *Fase de Tirada Ofensiva*, una única habilidad puede ser activada (siempre que el resultado de los dados cumpla con los requisitos de dicha habilidad).

HABILIDAD OFENSIVA

Durante tu *Fase de Tirada Ofensiva*, puedes lanzar los dados hasta 3 veces para activar una habilidad.

Nota: Sólo una habilidad puede ser activada durante la *Fase de Tirada Ofensiva*.

DESCRIPCIÓN DE HABILIDAD

Es una explicación de lo que sucede cuando se activa la habilidad.

HABILIDAD DEFENSIVA

Durante la *Fase de Tirada Defensiva*, lanza la cantidad de dados indicada una sola vez para determinar tu defensa.

Nota: Algunos héroes como el Shadow Thief, tienen 2 habilidades defensivas. Escoge la que vayas a utilizar antes de lanzar los dados.

HABILIDAD DEFINITIVA

Cada héroe posee una única Habilidad Definitia que se activa consiguiendo 6 en todos sus dados. Esta es la más poderosa de todas sus habilidades! Los dados pueden ser alterados para prevenir la activación de una Habilidad Definitia. Pero en cuanto sea activada, ninguna defensa, carta, efecto de estado, etc.. podrá detenerla hasta que se realice por completo, incluyendo las *Fases de Elección de Objetivo* y *Tirada de Defensa*. El efecto de una Habilidad Definitia puede mejorarse pero no puede ser prevenida ni reducida.

HABILIDAD PASIVA

Estas habilidades son únicas para cada héroe y no se activa de la manera convencional, en lugar de eso siempre están disponibles dependiendo de la descripción de la habilidad.

CONTADORES

6



SALUD

Utiliza este contador para llevar la cuenta del daño que recibe tu héroe a lo largo del juego. Como máximo un jugador puede llegar a tener 10 puntos por encima de su salud inicial. Cuando la salud de un jugador llegue a 0 es derrotado y retirado del campo de batalla.



PUNTOS DE COMBATE (PC)

Utiliza este contador para saber cuantos PC tienes durante la partida. Gastalos en jugar cartas y otros efectos.

TABLEROS SECUNDARIOS

DEFINICIÓN DE LOS EFECTOS DE ESTADO



CARAS DE LOS DADOS

Cada héroe posee un tablero secundario que le proporciona la información necesaria para aprender a jugar.

CARAS DE DADOS

Una referencia rápida para conocer la probabilidad de que salga cada símbolo en los dados.

DEFINICIÓN DE LOS EFECTOS DE ESTADO

Una detallada explicación de las consecuencias de cada efecto de estado, tanto si son positivos (cosas que quieres tener) o negativos (cosas que no queréis tener) y la cantidad máxima acumulable por héroe.

EFFECTOS DE ESTADO



Los efectos de estado pueden ser ganados o infligidos de varias maneras. Algunas veces serán beneficios estado de efecto positivo) y otras veces serán perjudiciales (efecto de estado negativo). Todos los efectos de estado tienen un "máximo acumulable" que especifica cuantos marcadores del mismo tipo puede tener un héroe (siempre que una carta incremente ese límite). La descripción del efecto puede encontrarse en las hojas de referencia que corresponda al héroe que lo aplicó. Cualquier efecto de estado es Persistente y no desaparece por sí solo, pero una carta o una habilidad puede provocar que sea retirado.

Nota: Los marcadores de efectos de estado que pueden ser utilizados cuentan como una Acción Inmediata

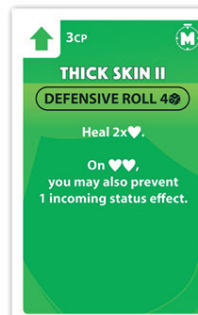
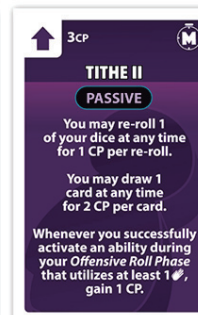
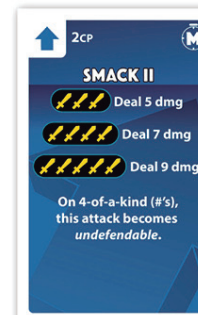
TIPOS DE CARTAS

7

CARTAS DE MEJORAS DE HÉROE

Las cartas de mejoras de héroe se identifican por tener un icono e incluir mejoras Ofensivas, Defensivas o Pasivas. Estas se colocan directamente sobre el tablero del héroe, mejorando permanentemente la versión anterior de la misma habilidad hasta el final del juego. Estas cartas solo pueden ser jugadas durante tus propias Fases Principales.

Nota: Una mejora de nivel III puede ser puesta en juego sin necesidad de que se haya jugado anteriormente la mejora de nivel II. Sin embargo, si se mejora de nivel II a nivel III, sólo es necesario pagar la diferencia de PC en lugar de pagar el coste completo.

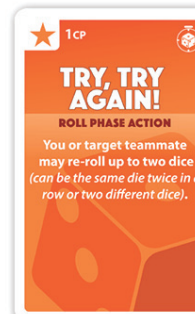


CARTAS DE ACCIÓN

Cartas con una se juega, se resuelven y se ponen en la pila de descarte.

ACCIONES DE FASE DE TIRADAS

Estas cartas pueden ser jugadas durante la Fase Ofensiva, Defensiva y/o Elección de Objetivo de cualquier jugador.



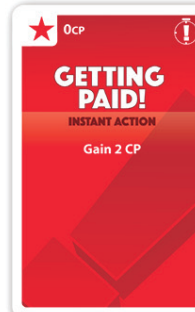
ACCIONES DE FASE PRINCIPAL

Estas cartas solo pueden ser jugadas durante las Fases Principales de cada jugador.



ACCIONES INSTANTÁNEAS

Estas cartas pueden ser jugadas en cualquier momento y sin restricciones. El resultado se aplica inmediatamente y no puede ser interrumpido por nada.



CUANDO JUGAR CARTAS

El icono de la esquina superior derecha representa durante qué fases del turno pueden ser jugadas las cartas:



ICONO DE FASE PRINCIPAL: Sólo pueden ser jugadas durante las Fases Principales 1 y 2 de tu propio turno.



ICONO DE INSTANTÁNEO: Puede ser jugado en cualquier momento, independientemente de quién sea el turno o que esté pasando en el juego.



ICONO DE FASE DE TIRADAS: Puede ser jugado durante las Fases Ofensivas, Defensivas y/o de Elección de objetivo de cualquier jugador. Incluso después de que los dados hayan sido lanzados, hay una última oportunidad de jugar cartas antes de que el juego continúe.