

Las siguientes páginas están destinadas a jugadores avanzados y torneos.

Estos conocimientos no son necesarios para jugar de forma casual.

DAÑO TOTAL FINAL

De forma ocasional, calcular el Daño Total Final (la cantidad en la que reduces tu Dial de Salud al concluir la Fase de Tirada) puede volverse complejo cuando el Daño del Ataque Entrante se ve afectado por tu *Habilidad Defensiva*, cartas y Efectos de Estado jugados por ti y por tu Oponente. Por suerte, puedes calcular fácilmente el Daño Total Final siguiendo los pasos que se indican a continuación, en el orden indicado, después de que ambos jugadores hayan terminado completamente de realizar Acciones:

1. DETERMINAR EL DAÑO ENTRANTE

El Daño Entrante es la cantidad de Daño que se espera infligir en cualquier momento de la partida. Lo más frecuente es que este Daño provenga de *Habilidades Ofensivas* y *Defensivas*, pero el Daño Entrante también puede provenir de Efectos de Estado como la *Bomba de Relojería* de la Viuda Negra o la *Bolsa de Trucos* de Loki.

2. SUMAS Y RESTAS (SUBTOTAL)

Ahora aplicamos cualquier cosa que utilice sumas o restas para afectar al Daño Entrante. Las *Habilidades Defensivas*, los Efectos de Estado o las cartas que restarían (impedirían) o sumarían una cantidad **específica** de Daño se aplican al Daño Entrante durante este paso. El resultado se denomina Subtotal de Daño Entrante.

3. MULTIPLICACIONES Y DIVISIONES (TOTAL FINAL)

Por último, calcula todo lo que afecte al Daño Entrante utilizando la multiplicación o la división. Todas las divisiones y multiplicaciones **se aplican al final**, independientemente del orden en que se activaron las cartas, los Efectos de Estado o las *Habilidades Defensivas*.

Además, en el caso de que necesites usar más de un multiplicador, cada multiplicador se calcula independientemente usando el Subtotal de Daño Entrante original determinado por el Paso 2.

Cualquier otra cosa que utilice Daño Entrante como parte de un cálculo de multiplicación o división (por ejemplo, el Efecto de Estado *Agilidad* de la Viuda Negra) también se calcula en este momento.

EJEMPLO

DOCTOR STRANGE VS VIUDA NEGRA

A continuación se muestra un ejemplo de una serie de Eventos que ocurren durante la *Fase de Tirada Ofensiva* y *Defensiva* entre el Doctor Strange (Atacante) y la Viuda Negra (Defensora).

1. El Doctor Strange activa su *Habilidad Ofensiva* *Proyectiles Místicos*, que infligirá 9 de Daño y le permitirá Lanzar un *Conjuro*.

2. El Doctor Strange lanza un *Conjuro* que añade un Modificador 3 al Daño.

3. La Viuda Negra gasta *Agilidad*, su Efecto de Estado y obtiene un 1, lo que evita ½ del Daño Entrante.

4. La Viuda Negra activa su *Habilidad Defensiva* *Sabotaje II*, que evitará 2 de Daño e infligirá 2 de Daño.

5. El Doctor Extraño juega su carta de Modificador de Ataque *Tentáculos de Hielo*, que añade 1 Daño y le permite Lanzar otro *Hechizo*.

6. El Doctor Strange lanza un *Hechizo* que añade un 4 al Daño.

7. La Viuda Negra gasta su segundo Efecto de Estado de *Agilidad* y obtiene un 1, lo que evitará de nuevo ½ de Daño Entrante.

Acaban de pasar muchas cosas. Calculemos el Daño:

1. DETERMINAR EL DAÑO ENTRANTE

9 Daño Entrante de los *Proyectiles Místicos* del Doctor Strange (Evento 1, arriba).

2. SUMAS Y RESTAS (SUBTOTAL)

9 Daño Entrante (Evento 1 - *Proyectiles Místicos*)

+3 dmg (Evento 2 - *Hechizo*)

-2 dmg (Evento 4 - *Sabotaje II*)

+1 dmg (Evento 5 - *Tentáculos de Hielo*)

+4 dmg (Evento 6 - *Hechizo*)

15 Daño Entrante (Subtotal)

3. MULTIPLICA Y DIVIDE (TOTAL FINAL)

Determina el valor de cada multiplicador simultánea e independientemente (Nota: Toda división en *Dice Throne* se redondea siempre hacia arriba):

Evento 3 (*Agilidad*) = 15 (Subtotal) ÷ 2 = 8

Evento 7 (*Agilidad*) = 15 (Subtotal) ÷ 2 = 8

Luego aplica todo esto al Subtotal:

15 Daño Entrante - 8 - 8 = -1 Daño Entrante

Usando *Agilidad* dos veces, la Viuda Negra evita todo el Daño, lo que significa que el Total Final de Daño que recibe es 0.

Además, Doctor Strange recibirá 2 de Daño por la *Habilidad Defensiva* de Viuda Negra (Evento 4).

CONFLICTOS TEMPORALES

Cuando varios jugadores realizan *Acciones Instantáneas* que causan confusión en cuanto a qué *Acción* se resuelve primero, el jugador con el turno en curso tiene prioridad, independientemente de quién inició primero la *Acción*. Y recuerda, gastar una ficha de Efecto de Estado se considera una *Acción Instantánea*.

Por ejemplo, si tu Oponente quiere evitar parte de tu *Daño de Ataque* gastando *Agilidad* 🌀, y luego juegas *Buh Bye* (es una carta de *Acción Instantánea*) para eliminar el Efecto *Agilidad* 🌀 de tu Oponente, tu carta se resolvería primero, porque es tu turno.



Por el contrario, si tu Oponente tiene una ficha de *Chasquido* 🌀 cuando te Ataca, y tú intentas jugar la carta *Buh Bye* para eliminarla, aún puede gastar esa ficha *Chasquido* 🌀 con éxito (porque es su turno) y tu carta *Buh Bye* no puede ser jugada para eliminar esa ficha.

El jugador con el turno activo tiene preferencia independientemente de cuántas *Instantáneas* desee usar un jugador durante una interacción.

Las cartas/Habilidades que no se consideran "Instantáneas" **son** interrumpibles. Por ejemplo, cuando juegas una carta de *Efectos de Estado* (*Acción de Fase Principal*), tu Oponente aún puede gastar Efectos de Estado válidos antes de que la carta se resuelva completamente (por ejemplo, *Electrokinesis* 🌀).

Nota: Cuando se juega a más de dos jugadores, el jugador al que le toca el turno tiene prioridad, seguido de los *j* siguientes jugadores en orden de turno. Una vez todas las interrupciones se han completado, el orden de juego previo continúa de la forma habitual.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Nate Chatellier, Manny Trembley, Gavan Brown

Desarrollo del juego: Nate Chatellier, John Heidrich

Diseño gráfico: Gavan Brown, Gui Landgraf

Ilustración: Manny Trembley, Nick Malara, Damien Mammoliti

Operaciones: Aaron Waltmann

Diseño de producto MARVEL: Brian Ng

El Equipo de OP: Amanda McKee, Casey Sershon, Maggie Matthews, Adam Sblendorio, Bridgette Reuther, Jake Davis

Bandejas y almacenamiento: TrayForge, GameTrayz

Editores principales del reglamento: Simon Rourke, Aaron Hein, John Heidrich (y muchos otros que ayudaron)

Playtesters: John Heidrich, Kevin Heidrich, Rick May, Jonathan Herrera•Thomas, Nick Lem, Brandt Arganbright, Dino Pathoummahong, Thomas Dreves, Colin Weir, Daniel Dar, Drake Finney, Patrick Slyman, Javid Isayev, Jeff Hoyt, Jeffrey Jacobson, Michael Cox, Tomer Rosenbaum, Joel Smart, Niels Ehlen, y todo el Equipo Beta.

Agradecimientos especiales: Kira Anne Peavley, Jeffrey Jacobson, JP Décosse, Paul Saxberg, Aaron Hein, Blake Royall, Drake Finney, Jonathan Herrera•Thomas, Rick May, George Georgeadis, Thomas Chrétien, Somatone, Coded Cardboard y a todos los que hemos echado de menos y que nos han ayudado a que Dice Throne sea un éxito.

Para créditos específicos de los Héroes, consulta la Hoja de Héroe.

Y los MAYORES agradecimientos van para ti por comprar este juego y ayudarlo a alcanzar nuestro sueño de crear Dice Throne.

REFERENCIA RÁPIDA

2/3/4/5-de-un-tipo: Cuando los dados muestran el mismo número (no símbolo) 2/3/4/5 veces.

Adicionalmente: Las afirmaciones que siguen a un "Adicionalmente" se resuelven después de los otros efectos enumerados.

Ataque: *Habilidad Ofensiva* que inflige  Daño o más a un Oponente (es decir, no Daño Colateral).

Carta de Acción de Fase de Tirada: Carta de Acción que puede jugarse durante la *Fase de Tirada Ofensiva / de Objetivo / Defensiva*. Pueden interrumpir el juego normal (pero no los Efectos de Estado consumibles u otra carta de *Acción Instantánea / de Fase de Tirada*).

Carta de Acción de Fase Principal: Carta de Acción que puede ser jugada durante la Fase Principal (1) o (2) del Jugador Activo.

Carta de Acción Instantánea: Puede ser jugada en cualquier momento durante el turno de cualquier jugador. Pueden interrumpir el juego normal (pero no los Efectos de Estado consumibles u otra carta de *Acción Instantánea / Acción de Fase de Tirada*).

Compañero: Consulta tu Hoja de Héroe para su definición única (ver "Compañeros" en página 4).

Con un [símbolo]: Si tu tirada contiene el símbolo o símbolos requeridos, obtienes los beneficios. Incluso si tienes el/los símbolo(s) requerido(s) varias veces, sólo obtienes los beneficios una vez.

Curación: Aumenta tu Dial de Salud en esa cantidad. Puedes curarte máximo hasta 10 puntos más de tu Salud inicial.

Daño Aislado: Daño que se inflige inmediatamente y sólo puede prevenirse o evitarse como una instancia separada de Daño.

Daño Colateral: Daño que no tiene un Objetivo y por lo tanto no se califica como *Ataque*. No es Defendible, pero sí Evitable. No puede ser Modificado.

Daño Entrante: Cantidad actual de Daño a la espera de ser infligido a un jugador.

Daño Indefendible: Daño contra el que los jugadores no pueden activar una *Habilidad Defensiva*. Sin embargo, el Daño puede evitarse, reducirse o mejorarse.

Daño Puro: Daño *Indefendible* que no puede ser modificado, pero puede ser evitado.

Defensor: Jugador objetivo de un *Ataque*.

Después: Las indicaciones "Después" crean una pausa durante la cual los jugadores pueden jugar cartas de *Acción Instantánea* o *Acción de Fase de Tirada*, o gastar Efectos de Estado. Los efectos que siguen a un "Después" siempre se resuelven tras las indicaciones que preceden al "Después".

Efectos de Estado Consumibles: Permanecen en juego hasta que decidas gastarlos.

Efectos de Estado Persistentes: Permanecen en juego hasta que otra carta o *Habilidad* los elimine.

Efectos de Estado Únicos: Contienen reglas en su descripción que rompen las reglas normales de los Efectos de Estado.

Escalera Grande: 5 de tus dados tiene una secuencia (por ejemplo 1-2-3-4-5 o 2-3-4-5-6).

Escalera Pequeña: 4 de tus dados muestran una secuencia de números (por ejemplo 1-2-3-4 o 2-3-4-5 o 3-4-5-6).

Fase de Tirada: Si una Habilidad hace referencia a "el final de la Fase de Tirada", esto ocurre justo antes de que comience la *Fase Principal* (2).

Gastado: Si un Efecto de Estado se Gasta, descarta la ficha y recibes el beneficio. No tiene coste de . Puedes volver a obtener esta ficha de Efecto de Estado más adelante durante la partida.

Habilidad Definitiva: Los Oponentes NO PUEDEN HACER NADA hasta que la Habilidad se completa. Incluido reducir, prevenir, responder o interrumpir su Daño y efectos. La Habilidad también ignora los Efectos de Estado en juego que reducirían la efectividad de la Habilidad. Sin embargo, la Habilidad puede potenciarse. La única forma de prevenir una *Habilidad Definitiva* o evitar su Daño es alterar una tirada de dado para detener su activación.

Infligir: Coge la ficha de Efecto de Estado correspondiente y colócala en el centro del Tablero de Héroe del jugador receptor.

Intento de Tirada: Tirada de dados para activar una *Habilidad Ofensiva* o *Defensiva*.

Lanza [#] : Lanza el número de dados indicado para resolver los efectos listados.

Límite de Apilamiento: Especifica cuántas fichas iguales puede tener un Héroe en un momento dado.

Modificador de Ataque: Efecto de Estado o carta que añade un efecto a un *Ataque* y/o modifica su Daño.

O: Cuando las afirmaciones están separadas por un "O", sólo puedes resolver una de las afirmaciones separadas.

Obtener: Para Efectos de Estado, coge la ficha correspondiente y colócala en el centro de tu Tablero de Héroe. Para Salud o  aumenta tu Dial de Salud o de CP en la cantidad correspondiente.

Puntos de Combate : Se gastan para jugar cartas y activar Habilidades del Tablero de Héroe. Como máximo se pueden tener . Cada jugador gana  al comienzo de su turno (excepto el primer turno del Jugador Inicial).

Resultado Final de los Dados: El resultado de tus cinco dados tras todas las tiradas y modificadores.

Robar: Coge el recurso indicado de tu Oponente y te lo da a ti. Si tu Oponente no tiene la cantidad especificada, roba tanto como tenga.

Vender: Durante la *Fase Principal*, se puede coger cualquier carta de la mano, ponerla en la Pila de Descartes, y aumentar el Dial de CP en .