



REGLAS ADICIONALES: Villanos poderosos.

Nuevo formato de juego: (el resto de las reglas son las básicas del juego.)

-Para jugar una partida escoja solo a dos villanos y asigne a cada uno 2 números entre 2 a 5 sin repetir. Para jugar el efecto de villano, cuando salga el primer número que asignaste a ese villano en el dado de efectos de villanos juega el efecto #1 de ese villano, si sale el segundo número jugaras el efecto #2 de ese villano.

Luego elige 2 planes y asigna a uno el 1 y al otro el 6, (un villano no jugara esta partida)

EL ROMBO ROJO: (Habilidad especial)

El número en rombo rojo es un dado adicional rojo (o del color que elijas que no sea de los colores que juegan normalmente) que se lanzara cuando sea el turno de los villanos, si sale uno de los 2 números asignados a uno de los villanos, este lanzara luego el dado rojo, si saca el valor o más marcado en el rombo rojo de ese villano, jugará el siguiente efecto dependiendo del villano que lanzo el dado:

METLAR: "Un héroe al azar pierde 1 de agilidad."

D'COMPOSE: "Un héroe al azar lanza un dado, si el resultado es igual a su Valor Defensa pierde una casilla vacía de su Valor de Defensa."

TENDRIL: "Tendrill gana un dado negro extra esta ronda."

*Si en el dado rojo sale 1 o 6 se considera un fallo automático de ese dado y no hay efecto alguno.