

Super Dice Heroes

Joe Hout

Juegos Beluga Bliss

Gracias a game-icons.net por sus iconos

Resumen: ¡Eres un superhéroe tratando de salvar la ciudad! Viaja a diferentes lugares, rescata a los ciudadanos, derrota a los secuaces y salva el día!

Jugadores: 1 - 100+

Tiempo de juego: 20 minutos

Componentes necesarios: 4 dados de seis caras y tu ficha favorita, meeple, miniatura o peón para representar a tu superhéroe.

Configuración: Determina tu poder de superhéroe para este juego. Tira 2 d6 para tus elecciones de tu superpoder para este juego, elige un superpoder (Vuelve a tirar si es necesario hasta que haya dos números diferentes). Diferentes jugadores pueden elegir un superpoder diferente.

Nombra a tu superhéroe y dibuja su disfraz. Coloca tu ficha de superhéroe en el círculo central como punto de partida (es la única vez que tu ficha estará en el círculo central)

El juego se juega a lo largo de 10 rondas simultáneamente, con los jugadores tratando de ganar la mayor cantidad de puntos (honor). Todos los jugadores usarán la misma bolsa de dados para cada tirada, asignando lo que cada jugador determine.

Juego: En cada ronda tirarás 4 dados y luego los gastarás.

- **Tira 4 dados** - Tira los 4 dados. Escribe los números en la esquina superior derecha de la pista de la ronda actual. Esto sólo se utiliza como una referencia útil.

- **Gasta los dados en "Mover" o "Ayuda"** - cada dado puede ser usado para mover a tu superhéroe o ayudar a la gente en tu ubicación actual (marcando una X o un número).

Mover - Hay dos maneras de mover. Mueve tu ficha de superhéroe a la ubicación que coincida con el dado, o usa un dado que coincida con la ubicación actual de tu superhéroe para mover tu ficha de superhéroe a cualquier ubicación.

Ayuda - Utiliza un dado para ayudar en tu ubicación actual, marcando una X o escribiendo un número (dependiendo de la ubicación).

Repite esto hasta que se hayan completado 10 rondas.

Usar tu superpoder: puedes usar tu superpoder tres veces durante el juego. Los tres cuadrados en blanco del círculo del medio (debajo de tu superhéroe) están ahí para mostrar cuántos usos de superpoder te quedan. Puedes usar tu superpoder en cualquier momento, incluso varias veces en una ronda. Para cada uso, marca una X en el cuadrado.

Explicación de los superpoderes:

1 - Encoger - Cambiar cualquier dado a un 1

2 - Teletransporte - Usar un dado para viajar a cualquier lugar

3 - Hielo - Disminuir un dado en uno (Ejemplo: Cambiar un 4 a un 3, o un 2 a un 1. Los 1 no se pueden cambiar)

4 - Fuego - Aumentar un dado en uno (Ejemplo: Cambiar un 3 por un 4, o un 1 por un 2. Los 6 no se pueden cambiar)

5 - Cambio de forma - Cambia un dado por el mismo número de otro dado tirado en esta ronda (No puedes cambiar un dado de "Cambio de forma" a "Comodin")

6 - Crecer - Cambiar cualquier dado a un 6

Usando Dados Comodines: Cuando desbloqueas un dado comodín, haz un círculo en la sección inferior con todos los dados comodines. Puedes en cualquier momento gastar un dado comodín. Un dado comodín es un dado adicional que es cualquier número. Cuando uses un dado comodín, marca una X sobre el icono de un dado comodín desbloqueado para mostrar que lo has gastado. Puedes gastar varios dados comodines en una ronda, y puedes usar los dados comodines inmediatamente después de ganarlos. Puedes usar los dados comodines para moverte o ayudar.

Rescatando a los transeúntes de Meeples:

Cuando se cumplen los requisitos para rescatar a un transeúnte Meeple, haces un círculo en el icono de un transeúnte en la sección inferior con todos los transeúntes. Al final del juego, cada transeúnte rescatado gana 5 de honor.

Derrotar a los Robots Súbditos:

Cada lugar tiene tres Robots Súbditos que están causando problemas. Puedes gastar cualquier número de dados para derrotar a uno de estos subordinados, marcando una X sobre él en la ubicación, y luego marcando una X sobre un Súbdito Robot en la sección correspondiente en la parte inferior. Al final del juego, cada Adlátere robótico derrotado te da un honor. (Los Adláteres Robots son el último recurso en un lugar donde no tienes mejores opciones, así que los dados no se desperdician).

Explicación de cada ubicación:

1 - Ayuntamiento - Marca una X para el dado correspondiente (1, 2, o 3) en cualquier orden. Cuando los 1, 2, y 3 están marcados en diagonal, ganas un dado comodín. Cuando todas las ubicaciones están marcadas (los 9 espacios), rescatas a un espectador. Gana 4 de Honor por cada fila y/o columna completada.

2 - Hospital - Los mismos pares de números. Puedes usar el mismo número para varios pares. Puedes empezar un nuevo par antes de completar otros. No tienes que ir en ningún orden.

3 - Centro - El mismo número para toda la carrera. Puede ser cualquier número para empezar, pero debe ser el mismo número para el resto del juego. Debes comenzar en la parte inferior, y luego continuar hacia arriba. Rescata a un transeúnte o gana un dado comodín cuando se rellena la casilla correspondiente.

4 - Planta de energía - Comienza en la casilla más a la izquierda. Puedes empezar con cualquier número. El siguiente número debe ser exactamente uno más alto o más bajo. Puede que no sea el mismo número. (Ejemplo: Usas un dado de 5 para ayudar, escribiendo un 5 en el cuadrado más a la izquierda. El siguiente número puede ser un 4 o un 6. Usas un dado de 6 para ayudar, escribiendo un 6 en el siguiente cuadrado. El siguiente número tendrá que ser un 5, ya que no hay nada más alto que un 6.)

5 - Almacén - Comienza en el cuadrado más a la izquierda. Puedes empezar con cualquier número. El siguiente número debe ser igual o superior al número anterior. (Ejemplo: Utilizas un dado de 2 para ayudar, escribiendo un 2 en el cuadrado más a la izquierda. El siguiente número puede ser un 2 o más alto. Usas un dado de 4 para ayudar, escribiendo un 4 en el siguiente cuadrado. El siguiente número puede ser un 4 o más alto).

6 - Iglesia - Marque una X para el dado correspondiente. Puedes marcarlo en cualquier orden. Si completas una columna completa (1-6 o 6-1) ganas 15 de Honor. Si completas los seis primeros, ganas un dado comodín, si completas los seis últimos, rescatas a un transeúnte.

Fin del juego:

Después de completar la décima tirada/ronda, suma tu honor/puntos ganados en cada lugar, rescatados por los espectadores (5 de honor por cada uno), y los robots subordinados derrotados (1 de honor por cada uno). El jugador con más honor es el ganador!

Traducción por Sergi Sànchez de Juegosrollandwrite.com

