



## SECUENCIA DE JUEGO:

### 1) Tirada de destino:

Lanza 2 Dados Rojos, 2 dados blancos 1 dado negro. Observa los resultados y elige un color para distribuir los dados de la siguiente manera:

Dados Rojos y Dados Blancos. Ambos obedecen a las mismas reglas de distribución. Selecciona un color y coloca uno de los dados de este color sobre el cuadrado correspondiente en la zona de ataques del enemigo y el otro en el cuadrado correspondiente en la zona de ataques del personaje.

Dado Negro: Selecciona uno de los espacios negros de la hoja del personaje para colocar el dado negro.

Una vez has seleccionado un color y distribuido los dados del mismo, lanza el resto de dados y elige un color con los nuevos resultados. Repite una vez más hasta haber distribuido todos los dados.

**Ejemplo:** Alex, lanza los 5 dados y obtenemos los siguientes resultados: 

Alex elige el color rojo. Elige el dado con el resultado  para la zona de ataque de su personaje y coloca el dado con el resultado  en la zona de ataque del enemigo. y

A continuación lanza los dados blancos y negros. Obtiene el siguiente resultado: 

Alex elige el color negro y coloca el dado en la zona de habilidades:

A continuación lanza el color blanco. Obtiene el siguiente resultado: 

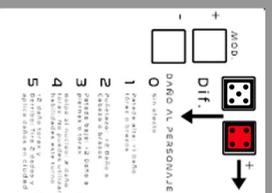
Ya no quedan más colores que elegir por lo que debe distribuir los dados blancos. Elige el dado con el resultado  para la zona de ataque de su personaje y coloca el dado con el resultado  en la zona de ataque del enemigo.

### 2) Daños al personaje/ Daños a la ciudad:

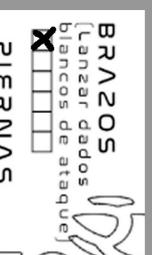
Observa la zona de ataque del enemigo. Los dos dados que has colocado aquí durante la distribución establecen los daños que sufrirá tu personaje y los daños que sufrirá la ciudad en el mapa.

Daños al personaje: Calcula la diferencia entre los dos dados colocados en la zona de ataque del enemigo. Consulta el resultado y aplica los daños en las zonas de tu Mecha según se indica en la tabla.

**Ejemplo.** En la tirada de Destino Alex ha colocado en la zona de ataque d esu enemigo los siguientes dados:



La diferencia entre los dos dados es de 1. Al consultar la tabla de resultados Alex ve que puede elegir entre aplicar 1 punto de daño en el Tórax o en los Brazos. Elige un punto de daño en brazos y tacha la casilla que corresponde.



Cuando una de las partes del mecha ya no puede sufrir más daños, esta queda destruida. Si al aplicar el daño se destruye una parte y todavía te quedan puntos de daño todavía por aplicar estos se pierden.

En este caso Alex debe Aplicar 2 puntos de daño a cabeza o brazos.

Pese a que solo le queda un punto de vida en brazos, todavía puede aplicar el daño en esa zona. Tachará la última casilla de brazos y no tiene obligación de emplear el 2º punto de daño en otra zona.



Las partes del MECHA:

-Cabeza: Una vez sea destruida ya no podrás adquirir habilidades nuevas ni siquiera por efecto de las tiradas de ataque.

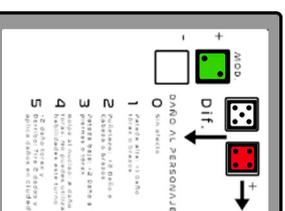
-Brazos: Una vez sea destruida ya no podrás lanzar dados blancos en la tirada de ataque

-Piernas: Una vez sea destruida ya no podrás lanzar dados rojos en la tirada de ataque

-Torso: Una vez sea destruido tu mecha ya no se mantiene en pie y pierdes la partida.

Modificadores: Algunos ataques o estados del enemigo provocan modificadores en los resultados de los daños al personaje. Estos modificadores provocarán un cambio en el resultado no en el daño que especifica cada resultado.

**Ejemplo:** La tirada de Alex está sujeta a una modificación de +2 en los daños al personaje, hemos utilizado el dado de color libre como recordatorio colocándolo en ese espacio. Con el resultado que vemos, deberemos aplicar el resultado 3 (1 por la diferencia entre los dados rojo y blanco +2 por el modificador.) Por lo tanto deberemos elegir aplicar 2 puntos de daño a las piernas o al tórax



Daños en la ciudad. Calcula la suma de los dos dados colocados en la zona de ataque del enemigo. Consulta el resultado y observa la figura que te corresponde dibujar.

A continuación dibuja la figura en el mapa de la ciudad. La figura de la ciudad deberá tener alguno de los cuadrados adyacentes a la figura dibujada en el turno anterior. (En el primer turno deberá estar adyacente al cuadrado inicial).

Dibujar sólo su contorno. Puedes dibujar la figura girándola 90, 180 o 270 grados y también espejarla.

ej: Si nos corresponde dibujar  podemos dibujar cualquiera de estas versiones:



Tras esto, rellena con X los cuadrados de la figura que dibujaste el turno anterior y que reconoceras por ser un contorno si n los cuadrados que la forman tachados.

Comprueba si al hacer esto dañas alguna de las zonas especiales. Si esto sucede aplica los efectos que se explican durante el resto de la partida.

En la tirada que estamos utilizando como ejemplo la suma de los dados colocados en la zona de ataque enemigo suman 9.

Consultamos la tabla de resultados y comprobamos que figura debemos dibujar. Pasamos a dibujar la figura en la zona del mapa. Siempre adyacente a la figura dibujada en el turno anterior y en cualquiera de las posibilidades de giro o volteo.

Dibujamos el contorno, estando este adyacente a al menos un cuadrado de la figura anterior

A continuación rellenamos los cuadrados que forman parte de la figura anterior

ZONAS DANÑADAS: En el momento en el que rellenes un cuadrado que forma parte de una de las zonas especiales, se aplicaran los efectos por dañar esta zona. Consulta en la hoja de escenario los efectos.

Como podemos ver, la ultima figura dibujada por Alex esta dentro de una "zona"

Alex debe dibujar la figura adyacente a la figura anterior

En el siguiente paso, devbe rellenar la figura dibujada en el turno anterior, así que ahora el LAB está dañado

Has aguantado el ataque demostrando una gran entereza, ahora es el momento de responder, veamos como funciona el turno de jugador.

El turno de jugador se resolve según se hayan colocado los dados, de arriba a abajo, empezando por el esquema de Habilidades

### 3) Esquema de habilidades:

Tenemos la posibilidad de colocar el dado negro en la zona de habilidades. Pero solo lo podremos hacer si hay numeros sin tachar correspondientes con el resultado del dado que queramos colocar. Al principio del turno de jugadores tacharemos una casilla a nuestra elección que corresponda con el resultado del dado que hemos colocado aqui.

A medida que vamos tachando casillas en el esquema de habilidades obtenemos la capacidad de modificar los resultados de los dados que lanzamos durante el ataque o bien la posibilidad de volver a tirar algunos de estos dados. Una vez hemos completado una linea horizontal o vertical, rodea el texto y los círculos correspondientes a esta linea. Ahora disponemos de esta habilidad. Cada vez que la utilizemos rellenaremos uno de los círculos según en qué color de dados la hayamos utilizado

Tras la tirada que vimos como ejemplo Alex ha elegido colocar el dado negro con resultado 5 en la zona de habilidades. De entre todas las casillas con este numero aun sin tachar, elije tachar la casilla de abajo a la derecha, quedando disponibles tanto la habilidad que ha adquirido por completar la linea vertical como la que ha conseguido por completar la linea horizontal

Ahora ya sabes cómo adquirir habilidades para poder mejorar tus tiradas de ataque. Cuando llegue el momento de explicar estas tiradas, te explicaremos como utilizar las habilidades adquiridas

### 4) Calcular Ataque

Al igual que sucede con los dados asignados al enemigo, los dados colocados en la zona de ataque del personaje tienen efectos por la suma y por la resta de sus valores de manera separada.

La diferencia entre los resultados va a determinar los dados que vas a lanzar en tu ataque.

La suma va a determinar que dados podrás elegir relanzar una vez durante el ataque

En la tirada que estamos utilizando como ejemplo tenemos el siguiente resultado. Por lo que la diferencia entre los dos dados es de 4. Así pues comprobamos que podremos lanzar 3 dados rojos y 2 dados Blancos.

Del mismo modo, la suma de los dados es de 8 comprobamos que podremos re-lanzar los dados blancos una vez

**Modificadores:** En la zona de ataque del jugador, verás que también hay espacios para colocar el dado negro. Según en qu espacio coloques el dado negro, podrás modificar o bien el numero de dados a lanzar en tu tirada de ataque o bien los dados que podrás re-lanzar una vez.

**Modificador de número de dados:** colocando un dado negro en este espacio puedes añadir dados blancos o rojos al total de dados que vayas a tener disponibles en la tirada de ataque. Divide el resultado del dado negro colocado aquí entre 2 (redondeando hacia abajo) para añadir ese número de dados rojos. O divídelo entre 3 (redondeando hacia abajo) para añadir ese número de dados blancos. Existe una restricción con respecto a los dados que consigas lanzar en tu ataque: **Nunca puedes lanzar mas de 4 dados del mismo color.**

**Modificador de re-tiradas:** colocando un dado negro en este espacio modificas el resultado de la suma de dados de destino en esta zona. Divide el resultado entre 3 (Redondeando hacia abajo) ya añadido al resultado antes de calcular los relanzamientos disponibles.

Supongamos que en la tirada de Ejemplo Alex ha decidido colocar el dado negro en el modificador de número de dados. Recordemos que por el resultado de los dados rojo y negro podía lanzar 3 dados rojos y 2 dados blancos. Ahora, además, puede elegir lo siguiente:

- Un dado blanco adicional ya que  $5/3=1.66$  que redondeado hacia abajo es 1. Con este modificador, su tirada de ataque constará de un total de 3 dados blancos y 3 dados rojos.
- Un dado rojo adicional ya que  $5/2=2.5$  que redondeado hacia abajo es 2. PERO como el máximo de dados de un mismo color lanzaría un total de 4 dados rojos y 2 dados blancos.

Supongamos ahora que Alex ha decidido colocar el dado negro en el modificador de re-lanzamientos. Al resultado de 8 que tenemos le añadiremos 2 puntos ya que  $5/2=2.5$  que redondeado hacia abajo es 2. En total suma 10 con lo que el re-lanzamiento en las tiradas de ataque se efectuarán sobre los dados rojos

Una vez hayas definido los dados que formarán parte de tu tirada de ataque y cual va ser el re-lanzamiento a realizar, empieza la tirada de ataque.

### 5) Tirada de Ataque

En el ataque lanzarás un número de dados rojos y blancos en función del resultado que has obtenido en la colocación de dados (Con la posibilidad de tener dados adicionales si usaste un dado negro aquí). Tras lanzar los dados. Consulta que dados puedes volver a lanzar, elije que dados quieres dejar con el resultado actual y lanza el resto.

Cuando ya no puedas o no quieras re-lanzar dados consulta la tabla de resultados y aplica los efectos indicados eligiendo una de las figuras que has conseguido, además si todos los dados con los que la has conseguido son del mismo color puedes obtener una bonificación o efecto que debilitará al enemigo durante el siguiente turno.

También puedes aplicar en este momento las habilidades que tengas disponibles para alterar los resultados de uno o varios dados o hacer relanzamientos extra y así mejorar el resultado de tu ataque. **Importante: no puedes utilizar mas de una habilidad en un mismo dado.**

Tras esto buscamos la **figura que hayamos elegido** comprobamos cuantos puntos de daño deberemos aplicarle al enemigo y tachamos tantas casillas como daño realizamos en el contador de vida del enemigo.

Las bonificaciones obtenidas con el ataque y que afectan al enemigo, se aplicarán en el turno siguiente

-1 al daño enemigo: En el siguiente turno resta 1 al resultado de la diferencia entre los dados colocados en la zona de ataque enemigo durante la tirada de destino.

-No hay daños en mecha: En el siguiente turno el jugador activo no recibe ningún daño en su mecha

-Sin daños en ciudad: En el siguiente turno no se efectúan daños en el mapa de la ciudad, la figura dibujada pero no rellena seguirá así hasta el siguiente turno en el que si se provoquen daños a la ciudad

-Aturdido: El enemigo no provocará daño ni en el mecha del jugador activo ni en la ciudad. En cualquier caso la tirada de destino funciona con las mismas reglas, simplemente los dados que se coloquen en la zona de ataque del enemigo no tienen relevancia.

En la tirada que estamos utilizando como ejemplo, hablamos determinado que (sin haber utilizado el dado negro en los modificadores de ataque sino en el espacio de habilidades) Alex debía lanzar 3 dados rojos y 2 dados blancos, y que podía re-lanzar los dados blancos.

Alex lanza los dados y obtiene el siguiente resultado:

Puede relanzar los blancos así que decide quedarse el 3 y relanzar el 6 obteniendo un 2 y quedando su tirada de ataque de la siguiente manera:

Tras este re-lanzamiento, Alex puede utilizar las habilidades disponibles, recordemos que en el ejemplo obtención de habilidades hablamos desbloqueado 2 de ellas.

Alex puede añadir o restar 1 al resultado de un dado blanco, también tiene 2 oportunidades de relanzar un dado de cualquiera de los 2 colores. Lo que no puede nunca es utilizar más de una habilidad sobre el mismo dado.

Alex añade 1 al resultado del dado blanco que actualmente tiene un resultado de 2, deberá tachar el círculo que aparece junto a la descripción de dicha habilidad y su tirada de ataque queda así:

Alex todavía quiere gastar habilidades para mejorar el resultado de su ataque así que decide relanzar uno de los dados rojos. Tacha una de las casillas correspondientes a esta habilidad

Lanza el dado que tenía un 1 como resultado y al relanzarlo obtiene un 5, su tirada queda así

Ahor Alex tiene 2 resultados para elegir: un trío que le permite hacer 3 de daño al enemigo, o una pareja que le permite hacer un punto de daño al enemigo y que al haberse conseguido con dados del mismo color tiene además una bonificación: en el siguiente turno el enemigo deberá restar 1 al resultado de los daños al personaje en su ataque.

Finalmente elije la pareja de dados rojos, con lo que deberá tachar un punto de vida del enemigo, y restar 1 al resultado del ataque enemigo en el siguiente turno, para esto colocará un dado de recordatorio en la zona de ataque del enemigo

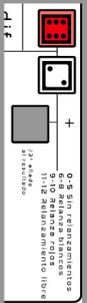
## 6) Sobrecarga

## PREGUNTAS FRECUENTES

Si el jugador activo ha colocado en un área de ataque uno más dados con un 6 como resultado, se produce una sobrecarga. Esto provocará daños en la ciudad o en el propio personaje dependiendo del número de dados colocados y de en que posición se encuentre la moneda colocada en el área de recordatorio de la sobrecarga.

Consulta allí el daño que debes aplicar según la moneda muestre su cara o su cruz y la cantidad de dados con resultado 6 que empleaste. Aplica los daños a la ciudad o al personaje como harías normalmente y luego dale la vuelta a la moneda

Recordemos que en la tirada de ataque de Alex, se colocó un 6 en la zona de ataque. Deberá entonces aplicar un punto de sobrecalentamiento



Al consultar la tablada e daños por sobrecalentamiento Alex comprueba que al haber utilizado un dado con resultado 6 y estar la moneda mostrando su cara, deberá aplicar 1 puntidad edaño en una zona a elegir de su mecha. Tras aplicar este efecto, le da la vuelta a la moneda de tal forma que en el íguyen te turno que haya que aplicar una penalización por sobrecalentamiento al moneda mostrara su cruz.

## 7) Fin de turno y partida:

Tras haber aplicado las penalizaciones por sobrecalentamiento el turno del jugador activo termina y le toca jugar al siguiente jugador. Deberá realizar toda la secuencia de turno y sucesivamente ir alternandose los jugadores hasta que se termine la partida.

En la fase de daños a la ciudad deberá dibujar su figura adyacente a la figura dibujada por el jugador anterior-

Un jugador queda eliminado de la partida si el torax de su mecha queda destruido, pero el resto de jugadores podrán seguir enfrentandose al rival. La partida termina con los siguientes supuestos:

**VICTORIA:** El enemigo es derrotado al haber tachado todos sus puntos de vida

- DERROTA:**
- Todos los jugadores han sido eliminados
  - El reactor nuclear ha sido dañado y al transcurrir 4 turnos sin derrotar al enemigo este explota.
  - No puedes dibujar la figura que corresponde durante la fase de daños a la ciudad

## RECUERDA:

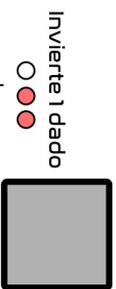
- No puedes colocar un dado en el espacio Habilidades si no queda ninguna casilla con el resultado de dicho dado sin tachar.
- No puedes utilizar más de una habilidad en un mismo dado durante tu ataque. Los re lanzamientos que se te permiten por la colocacion d edados en tu zona de ataque no cuentan como habilidades.
- Los modificadores del atque enemigo se aplican sobre el resultado d e la diferencia entre los dados situados en su zona de ataque durante la tirada de destino y no sobre los daños que este ataque provoca
- NUNCA puedes lanzar más de 4 dados del mismo color durante tu tirada de ataque.

Nombre piloto: \_\_\_\_\_

Alias: \_\_\_\_\_

# HABILIDADES

**CABEZA**  
(Colocar dado en Habilidades)

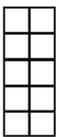


Invierte 1 dado



Cambia el resultado de un dado a tu elección

**TORAX**  
(Mantiene al mecha en pie)



+/-1 al resultado de un dado



+/-1 al resultado de un dado

**BRAZOS**

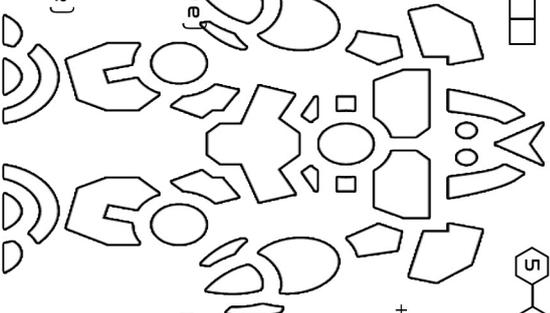
(Lanzar dados blancos de ataque)



Invierte un dado



**PIERNAS**  
(Lanzar dados rojos de ataque)

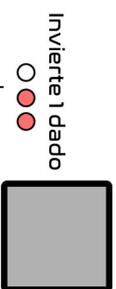


Nombre piloto: \_\_\_\_\_

Alias: \_\_\_\_\_

# HABILIDADES

**CABEZA**  
(Colocar dado en Habilidades)

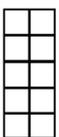


Invierte 1 dado



Cambia el resultado de un dado a tu elección

**TORAX**  
(Mantiene al mecha en pie)



+/-1 al resultado de un dado



+/-1 al resultado de un dado

**BRAZOS**

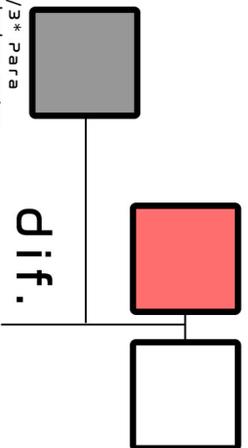
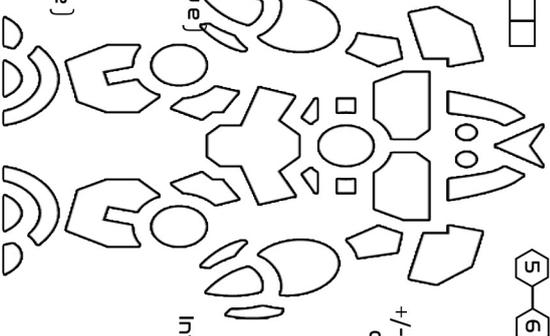
(Lanzar dados blancos de ataque)



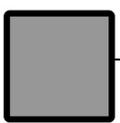
Invierte un dado



**PIERNAS**  
(Lanzar dados rojos de ataque)



dif.



+

0-5 Sin relanzamientos  
6-8 Relanza blancos  
9-10 Relanza rojos  
11-12 Relanzamiento libre

/3\* añade al resultado

/3\* Para dados extra blancos, hasta 4.

/2\* Para dados extra rojos, hasta 4.

0 4 DADOS DE TU ELECCIÓN



\*Redondear hacia abajo

Por cada 6 colocado en esta zona consulta las penalizaciones al final de tu turno

**Bonus mismo color**

Pareja -1 daño al personaje

Trío Sin daños a la ciudad

Poker Sin daños al personaje

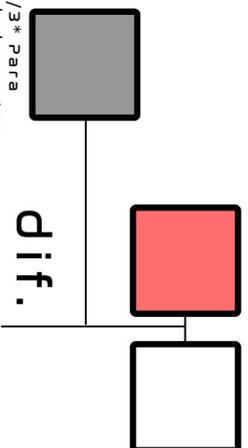
Escalera + aturdir

Repoker + aturdir

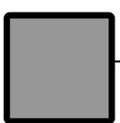
Escalera larga (6) + desbloquee una habilidad

6 iguales + aturdir

10 + desbloquee 1 hab.



dif.



+

0-5 Sin relanzamientos  
6-8 Relanza blancos  
9-10 Relanza rojos  
11-12 Relanzamiento libre

/3\* añade al resultado

/3\* Para dados extra blancos, hasta 4.

/2\* Para dados extra rojos, hasta 4.

0 4 DADOS DE TU ELECCIÓN



\*Redondear hacia abajo

Por cada 6 colocado en esta zona consulta las penalizaciones al final de tu turno

**Bonus mismo color**

Pareja -1 daño al personaje

Trío Sin daños a la ciudad

Poker Sin daños al personaje

Escalera + aturdir

Repoker + aturdir

Escalera larga (6) + desbloquee una habilidad

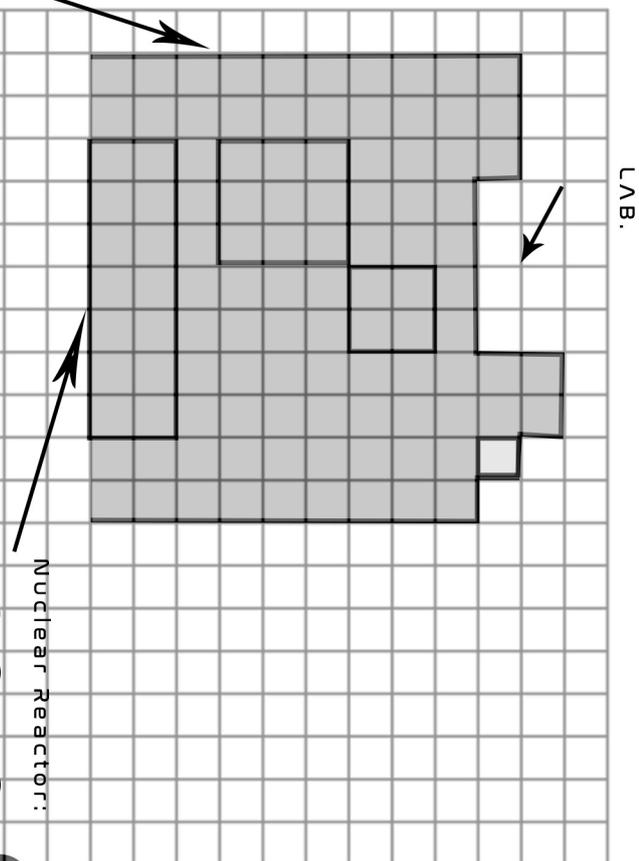
6 iguales + aturdir

10 + desbloquee 1 hab.



# TURN SEQUENCE

- 1- Tirar y distribuir dados de destino
- 2- Aplicar daños a personajes
- 3- Aplicar daños ciudad
  - 3.1 Dibuja Figura actual
  - 3.2 Rellena figura anterior y comprueba si alguna zona ha quedado dañada
- 4- Marca en el esquema de habilidades si has colocado el dado negro en ese espacio
- 5- Lanza los dados de ataque y relanza según lo que te esté permitido. Puedes también aplicar habilidades a los dados
- 6- Aplica los daños conseguidos en tu ataque
- 7- Sufre la penalización por sobrecalentamiento (Dados negros con resultado 6 para mejorar el ataque o dados negros no utilizados)



POWER PLANT



Lab: Si sufre daños ya no está permitido colocar dado negro en habilidades

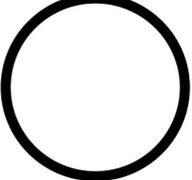
Power Plant: Si sufre daños ya no está permitido colocar dado negro en mejoras de ataque

Nuclear Reactor: Una vez dañado pierdes la partida en 4 turnos si no derrotas al enemigo

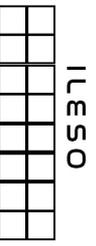
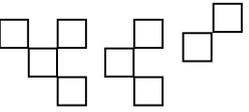
## PENALIZACION POR SOBRECALENTAMIENTO

CARRA:

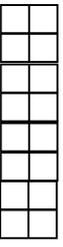
CRUZ:



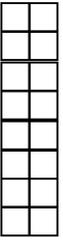
- 1: +1 DAÑO EN ZONA A ELEGIR
- 2: +1 DAÑO EN CHEST
- 3: +3 DAÑO EN ZONA A ELEGIR



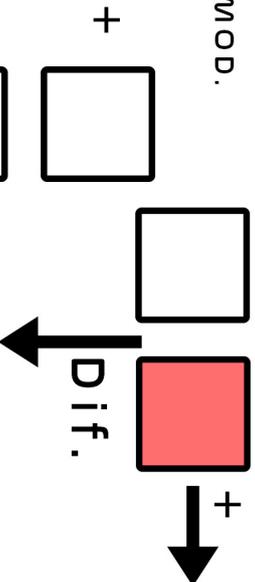
EN PANICO  
[6, 7 & 8 city damage = 12]



MORIBUNDO  
[+2 to mecha damage result]



MOD.



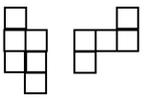
DAÑO AL TERRENO

- 0 1 daño en zona a elegir
- 1 Patada baja: +2 Daño a piernas o tórax
- 2 Patada alta: 3 Daño tórax o brazos
- 3 Puñetazo: 2 Daño a cabeza o 3 a brazos
- 4 Golpe al núcleo: 3 daño torax + 1 daño en cabeza. No puedes utilizar habilidades este turno.
- 5 +4 daño torax y derribo: Tira 2 dados y aplica daños en ciudad

\*Mientras el enemigo está en panico dibuja:



- 6\*
- 7\*
- 8\*
- 9
- 10
- 11
- 12



# TURN SEQUENCE

- 1- Tirar y distribuir dados de destino
- 2- Aplicar daños a personajes
- 3- Aplicar daños ciudad
  - 3.1 Dibuja Figura actual
  - 3.2 Rellena figura anterior y comprueba si alguna zona ha quedado dañada
- 4- Marca en el esquema de habilidades si has colocado el dado negro en ese espacio
- 5- Lanza los dados de ataque y relanza según lo que te esté permitido. Puedes también aplicar habilidades a los dados
- 6- Aplica los daños conseguidos en tu ataque
- 7- Sufre la penalización por sobrecalentamiento (Dados negros con resultado 6 para mejorar el ataque o dados negros no utilizados)

Nuclear Reactor: 4 turns to lose game

○○○○○

Lab

Power Plant

Lab: Si sufre daños ya no está permitido colocar dado negro en habilidades

Power Plant: Si sufre daños ya no está permitido colocar dado negro en mejoras de ataque

Nuclear Reactor: Una vez dañado pierdes la partida en 4 turnos si no derrotas al enemigo

## PENALIZACION POR SOBRECALENTAMIENTO

CARRA: ○

CRUZ:

1: +1 DAÑO EN ZONA A ELEGIR

2: +1 DAÑO EN CHEST

3: +3 DAÑO EN ZONA A ELEGIR



**Raged**  
(+2 to mecha damage)

Wounded  
(Always place dice in this order: R,W,B)

Moribund  
(-1 to mecha damage)

Execute  
(damage by 4 of a kind or superior)

○○○○

## MODIFIERS

+

-

Dif.

CITY DAMAGE

MECHA DAMAGE

0 1 Daño en zona a elegir

1 Patada alta: +2 Daño a tórax o brazos

2 Puñetazo: +2 Daño a Cabeza o brazos

3 Patada baja: +3 Daño a piernas o tórax

4 Golpe al núcleo: 3 daño torax + 1 en cabeza. No puedes utilizar habilidades en este turno

5 +5 daño torax y derribo: Tira 2 dados y aplica daños en ciudad

1 2