ESPAÑOL

Bienvenido a Combate de Dados, el juego de dados coleccionables.
Éste es tu **Cubilete de Combate**, dentro encontrarás tus
10 dados de poder.
Puedes configurar tu cubilete como quieras, creando la estrategia que mejor se adapte a tu estilo de juego.
Personaliza tu cubilete, mejora tu estrategia, y enfréntate a tus amigos en **Combate de Dados.**

CÓMO SE JUEGA

Cada jugador empieza la partida con **25 vidas.** El objetivo es reducir el total de vidas del rival a 0. El primer jugador cuyo total de vidas llegue a 0 pierde.
El juego se estructura por turnos, **en cada turno un jugador ataca, y el otro defiende. En el siguiente turno el jugador defensor pasa a atacar y viceversa.** Estos dos turnos conforman una **ronda.**
Para decidir quién empieza atacando cada jugador lanza su total de dados de ataque, el jugador que obtenga la suma más alta comienza atacando (Jugador 1), el otro jugador defiende (Jugador 2). Para 3 o más jugadores el orden sigue el sentido horario, y el Jugador Atacante tiene que declarar a quién ataca (Jugador Defensor) antes de lanzar.
Cada nueva ronda (cuando Jugador 1 vuelva a atacar) los jugadores añadirán un dado de ataque y defensa adicional a sus lanzamientos, hasta usar el total de dados de ataque y defensa de sus cubiletes en cada tirada, durante el resto de la partida.

LAS FASES

Cada turno se compone de 3 fases.

FASE DE COMBATE : Un jugador ataca (Lanza dados rojos) y el otro defiende (Lanza dados azules). En la primera ronda se ataca con 1 dado y se defiende con 1 dado.

FASE ESPECIAL : El Jugador Defensor tiene la oportunidad de lanzar de 1 a 5 dados especiales. Tras esto Jugador Atacante puede lanzar de 1 a 5 dados especiales. Si hay más jugadores, también pueden añadir más dados especiales tras Jugador Atacante, en el sentido de las agujas del reloj. Esto se repite hasta que todos los jugadores decidan no lanzar mas dados. Tras esto se pasa a la Fase de Daño. * (ver "COMO SE RESUELVE")

FASE DE DAÑO : Se resta el ataque de Jugador 1 menos la defensa del Jugador 2. Si la diferencia es mayor que 0, este número se resta del total de vidas del jugador defensor. Si es 0 o menos, no se resta nada. Una vez hecha la resta, termina el turno y el Jugador Defensor pasa a ser Jugador Atacante y viceversa.

LOS DADOS

En Combate de Dados existen diferentes tipos de dados. Los distinguirás por su color y símbolo. Se dividen en dos grandes familias BÁSICOS y ESPECIALES. Los dados pueden añadir al total de ataque o defensa de un jugador (ataque, defensa o comodín) o modificar vidas o tiradas con efecto inmediato .

DADOS BÁSICOS

DADOS DE ATAQUE ***(ROJOS):*** Estos dados forman la base del ataque de cualquier cubilete. **Se usan todos los turnos**,durante la Fase de Combate. **Mínimo de 1 y máximo de 4 por cubilete.**

DADOS DE DEFENSA ***(AZULES):*** Estos dados forman la base de la defensa de cualquier cubilete. **Se usan todos los turnos** durante la Fase de Combate. **Mínimo de 1 y máximo de 4 por cubilete.**

DADOS ESPECIALES *(UN SOLO USO)*

Hay varios tipos de dados especiales, **todos son de un solo uso, es decir una vez tienen efecto se envían al "cementerio" y tienen efecto inmediato*** Si sale 0 el dado no tendrá efecto, e irán al **cementerio** (excepto comodín) (ver "COMO SE RESUELVE") Se lanzan en la **Fase Especial**. **5 por Cubilete.**

DADOS EXTRA *(UN SOLO USO) (Mínimo 1 máximo 4)*

COMODÍN ***(MORADOS)***: Funcionan como un dado de ataque o defensa adicional, en función de cuando se lancen (atacando, funciona como dado de ataque; defendiendo, como dado de defensa). Van al cementerio al acabar el turno. Mínimo 0, máximo 4.

CHISPAS ***(AMARILLOS)*** **:** Resta un número de vidas igual a su resultado al jugador objetivo. Van al cementerio tras tener efecto. Mínimo 0, máximo 4

VIDAS ***(VERDES):*** Suma un número de vidas igual a su resultado al jugador lanzador. Van al cementerio tras tener efecto. Mínimo 0, máximo 4.

DADOS DE HABILIDAD ***(GRISES) (UN SOLO USO) (Mínimo 1 máximo 4)***

Estos dados tienen mayormente símbolos y 0. Si sale 0 el dado no tendrá efecto, e irá al **cementerio**. Se lanzan en la **Fase Especial.** Debes tener un mínimo de 1 y un máximo de 4 en tu cubilete. **No puedes tener 2 dados con el mismo efecto en tu cubilete.**

TIRA OTRA VEZ: Permite al jugador lanzador hacer que se vuelva a tirar el dado objetivo lanzado ese turno que aún esté en juego.

CAMBIADADOS: Permite intercambiar el valor del dado objetivo de ataque, defensa o comodín, por el valor de el dado objetivo de ataque, defensa o comodín que aún esté en juego, lanzado ese turno por otro jugador, hasta el final de turno.

CENTELLA: Convierte el valor de un dado objetivo del jugador lanzador (ya lanzado ese turno) de ataque, defensa o comodín, en daño directo a las vidas del rival. El dado convertido en daño directo deja de contar para la **fase de daño** durante ese turno.

DIFERENCIAL DE VIDAS: Si la diferencia entre un ataque y una defensa favorece al lanzador, ésta se suma a su total de vidas. (Ejemplo: Jugador 1 ataca con , Jugador 2 defiende solo con (10-5=5) si Jugador 1 lanza el diferencial de vidas, además de restarle 5 vidas a Jugador 2, sumaría 5 vidas a su total). **Puede usarse atacando o defendiendo.**

DIFERENCIAL DE DAÑO: Si la diferencia entre un ataque y una defensa favorece al lanzador, ésta se resta del total de vidas del jugador objetivo. (Ejemplo: Jugador 1 defiende con Jugador 2 ataca con si Jugador 1 lanza el diferencial de vidas, le restaría 5 vidas a Jugador 2). **Puede usarse atacando o defendiendo.**

DADO RESURRECCIÓN: Recupera de 0 a 3 dados del cementerio del lanzador.

ESCUDO:

1. Si se lanza como **respuesta** a un dado de efecto inmediato que fuera a restar vidas al lanzador, previene este daño.
2. Si no se lanza como **respuesta** a un dado de efecto inmediato, previene todo el daño proveniente de la Fase de Daño.

x2 POR DOS: Multiplica por dos el resultado de un dado de ataque, defensa, comodín, chispas o vidas tirado ese turno, se mantiene en efecto sobre ese dado hasta final de turno o hasta que el dado vaya al cementerio,aunque el valor del dado cambie. Va al cementerio si sale 0 o al acabar la Fase de Daño.

*COMO SE RESUELVE

- Todos los dados especiales tienen efecto de manera inmediata a no ser que un jugador **responda** (Lance un dado cuyo efecto altere o cancele el efecto del dado al que está respondiendo). En este caso se resuelve las respuestas en orden de lanzamiento, y luego el dado al que están respondiendo (**efecto inicial**)
- Un jugador puede responder a su propio lanzamiento (Jugador 1 lanza Jugador 2 lanza . Jug 1 lanza **x2** a sus propias , se resuelven las
- Si todos jugadores pasan la oportunidad de lanzar mas dados especiales termina la **Fase Especial** y se pasa a la **Fase de Daño**.

CONCEPTOS

Cementerio: Cuando un dado de un solo uso es utilizado y sale 0,o su efecto se ha cumplido, este se retira del juego, yendo a parar al cementerio. Cualquier zona apartada del resto de dados que aún no se han usado sirve como cementerio. Cada jugador tiene su propio cementerio.

Respuesta: Una respuesta es cualquier lanzamiento en contestación a un **efecto inicial**, dentro de la **ventana de respuesta**, cuyo efecto pueda alterar o cancelar el lanzamiento al que está contestando. (Ejemplo: Jugador 1 lanza Jugador 2 **responde** con , Jugador 1 volvería a tirar , haciéndose efectivo primero, ya que **potencialmente** puede alterar o cancelar el efecto de las chispas. Imaginemos que sale . Jugador 2 perdería 3 vidas en lugar de las 5 que perdería de no haber **respondido**.)

Efecto inicial: Efecto de un dado lanzado que comienza una cadena de respuestas.

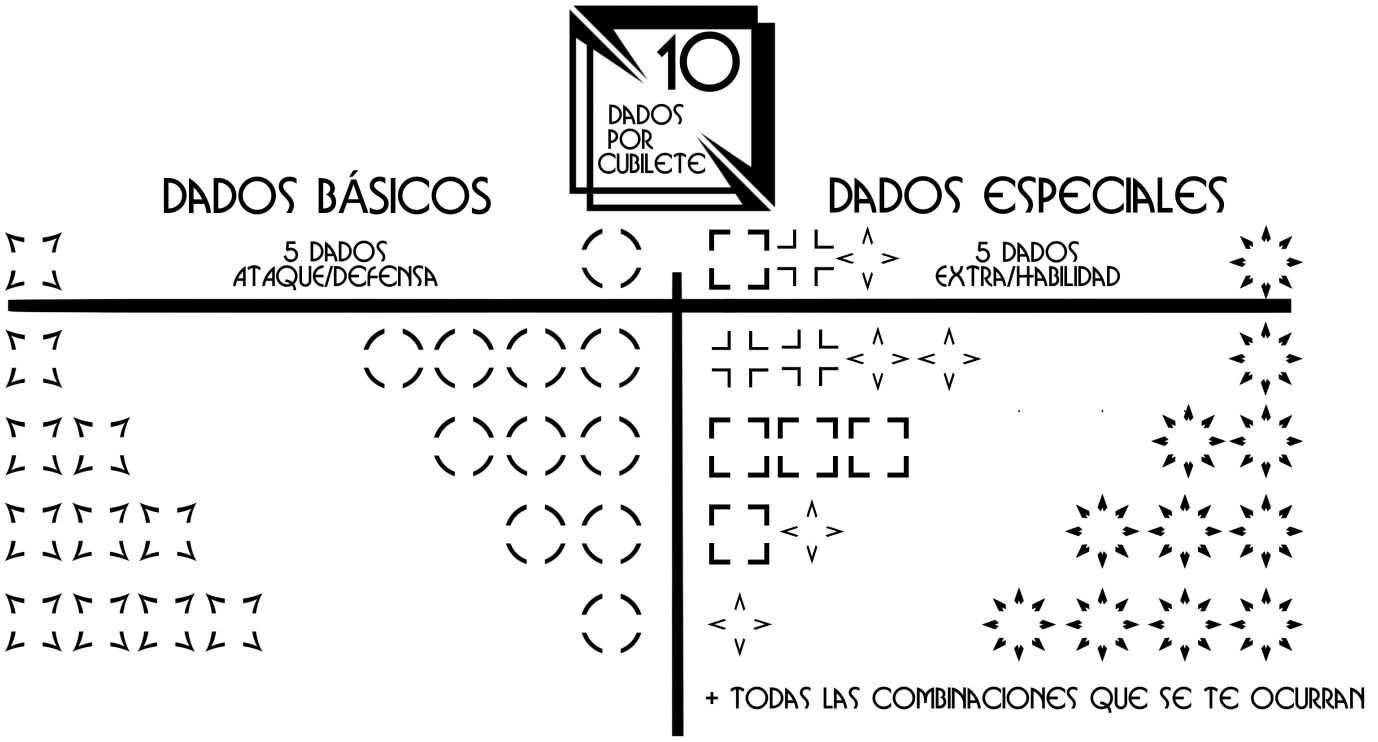
Ventana de respuestas: Tiempo que tienen los jugadores para responder al efecto de un dado de efecto inmediato. Desde el lanzamiento de ese dado hasta que vuelva a tocar lanzar dados a su lanzador original.

ESPAÑOL

CÓMO SE ESTRUCTURA UN CUBILETE

Todo cubilete se compone de 10 dados, divididos en dos grupos de **5 Dados Básicos** y **5 Dados Especiales**. Puedes modificar tu cubilete, cambiando tus dados básicosy/o especiales siguiendo esta estructura. **No puedes cambiar tus dados en medio de una partida.**

Dados Básicos : 5 dados repartidos entre **ATAQUE** (rojos) y **DEFENSA** (azules) teniendo que haber un mínimo de 1 de cada tipo, y un máximo de 4 (ejemplo: 4 ataque 1 defensa, 3 ataque 2 defensa, 4 defensa 1 ataque etc.)
Dados Especiales: 5 dados repartidos entre **EXTRA** **(**morados, verdes, amarillos) y de **HABILIDAD** (grises), teniendo que haber un mínimo de 1 y un máximo de 4 de cada tipo (ejemplo: 1 amarillo 1 verde 1 morado y 2 grises, 4 amarillos 1 gris, 4 grises 1 morado, etc) No puedes tener dos dados de habilidad que contengan el mismo efecto.



MÍNIMO 1 MÁXIMO 4 DE CADA
5 EN TOTAL

MÍNIMO 1 MÁXIMO 4 DE CADA
5 EN TOTAL

NO PUEDES TENER 2 DADOS DE HABILIDAD CON EL MISMO EFECTO EN TU CUBILETE.

@combatedados CombatedeDados @combatededados

ENGLISH

Welcome to Dice Combat, the dice trading game.
This is your **Combat Dice Box**, inside you'll find your **10 power dice.**
You can personalize your box however you want, creating the strategy that best suits your playstyle.
Customize your box, improve your strategy and face your friends in **Dice Combat.**

HOW TO PLAY

Every player starts the game with **25 lives**. The goal is to bring the life total of the opponent to 0. The first player whose life total gets to 0 loses.
The game is structured in turns, **every turn a player attacks, and another defends. The next turn the defending player becomes the attacker and vice versa.** Those two turns make a **round.**
To decide which player starts attacking, every player throws all their attack dice, the player who gets the higher sum starts attacking (Player 1) the other one defends (Player 2). For 3 or more playes the turns move clockwise and the attacker has to declare who they are going to attack.
Each new round (when Player 1 attacks again) the players will add an extra attack and defense die from their boxes to their rolls, until they use the totality of attack and defence dice from their boxes every turn, until the end of the game.

THE PHASES

Every turn has 3 Phases.

COMBAT PHASE: A Player attacks (rolls red dice) the opponent defends, (rolls blue dice) In the first round a single red and blue die is rolled.

SPECIAL PHASE: The Defending Player may roll from 1 to 5 special dice, or pass. Then the Attacking Player may answer by rolling from 1 to 5 special dice in answer or pass. If there's more than 2 players, they may add special dice after Attacking Player, in clockways fashion. This is repeated until all players have passed on throwing additional dice. After this the Damage Phase begins. *Check (How to Solve)

DAMAGE PHASE: The defense from Player 2 is subtracted from the attack of Player 1. If the result is higher than 0 , this number is subtracted from the life total of the defending player, if it is equal to 0 or lower, nothing is subtracted.Once the subtraction is done, the phase is over and the Defending Player becomes the Attacker, and vice versa.

THE DICE

In Dice Combat there are different types of dice, each with different functions. You'll recognise them by their color and symbol. They are divided in two big groups Basic Dice and Special Dice. They can add to the attack or defense total of a player (attack, defense, buff) or modify lifes or rolls with inmediate effect.

BASIC DICE

ATTACK DICE *(RED):* These dice form the basis of the attack of any dice box. **They are used every turn**, during the Combat Phase. **Minimum of 1 and a maximum of 4 per box.**

DEFENSE DICE *(BLUE):* This dice forms the basis of the defence of any dice box. **They are used every turn**, during the Combat Phase. **Minimum of 1 and a maximum of 4 per box.**

SPECIAL DICE *(ONE USE)*

There are several types of special dice, **all of them are one use only, once they have had effect they are sent to your "graveyard" and have immediate effect. If you get a 0 they go straight to the "graveyard" (except buff) *Check (How to Solve). They are rolled during the Special Phase. 5 per Box.**

EXTRA DICE *(ONE USE) (Mín 1 Máx 4)*

BUFF *(PURPLE)* : They work as an additional attack or defence die, depending on the phase they are rolled (while attacking works as an attack die, defending works as a defense die) They go to the graveyard after the damage phase. Min 0, Max 4 per box
SPARKS *(YELLOW)* : The result is directly subtracted from the life total of the target player. Min 0, Max 4 per box

LIFE *(GREEN) :* The result is added to the life total of the player who rolled it. You can have a minimum of 0 and a maximum of 4 in your box.

ABILITY DICE *(GREY) (ONE USE) (Mín 1 Máx 4)*

These dice have mainly symbols and 0. If you roll a 0 the die will have no effect and is sent to your "graveyard". They are rolled during the **Special Phase. Min 1. Max 4 per box. You can´t have two ability dice with the same effect in your box.**

REROLL: Target dice rolled that turn, that's still in play is rerolled.

DICE SWAP : Allows the player who rolls it to swap the value of an attack, defence or buff die for the value of an attack, defence or buff die rolled by an opponent that turn, untill the end of that turn.

BOLT : Turns the value of an attack, defence of buff in play (rolled by the player) into direct damage to an opponents life total.The die turned into direct damage doesn't count towards the damage phase.

LIFE DIFFERENTIAL: If the difference between an attack and a defence roll favors the player who rolls this die, this amount is added to the life total of the player. (Example: Player 1 attacks with , Player 2 defends with just , if player 1 rolls , Player 1 would add 5 to their life total. **It can be used both attacking or defending.**

DAMAGE DIFFERENTIAL: If the difference between an attack and a defence roll favors the player who rolls this die, this amount is subtracted from the life total of the target player. (Example: Player 1 is defending with , Player 2 attacks with , if Player 2 rolls, it would subtract 5 lives from Player 1) **It can be used both attacking or defending.**

RESURRECTION DICE: Recover from 0 to 3 dice from the graveyard.

SHIELD:

1. If it is rolled as an **answer** to an immediate effect die that were to instill damage to the player, it prevents it.

2. If it isn't rolled as an answer to an immediate effect dice, it prevents the damage resulting from the Damage Phase.

x2 MULTIPLIER: It doubles the value of one attack, defence, buff, lives or sparks die during that turn, it stays affecting target die untill end of turn, even if the value of that die is modified. It goes to the graveyard when it rolls a 0, or after the Damage Phase.

*HOW TO SOLVE

- All special dice have effect immediately unless it is **answered** (your rival rolls a die which effect can potentially alter or cancel the effect of what you rolled) When this happens, that answer is solved first, and then that of what you rolled (**initial effect**)
- A player can answer their own roll. (Player 1 rolls Player 2 rolls . Player 1 can roll **x2** to their own . is solved.
- If all players pass on rolling special dice, the Special Phase ends, and the Damage Phase begins.

CONCEPTS

Graveyard: When a one use die is rolled, if it gets a 0, or when its effect is done, it is retired from the game, ending up in the graveyard. Any zone separated from the rest of the dice that haven't been used can work as a graveyard. Each player has their own graveyard.

Answer: An **answer** is any roll in response to an initial effect,inside the **answer window** wich effect can modify or cancel that wich is answering to. (Example: Player 1 rolls Player 2 **answers** with , Player 1 would reroll , effectively having have effect first, because rerolling it can potentially modify or cancel the spark´s effect. Let´s imagine after the reroll Player 1 gets a 3 . Player 2 would lose 3 lives instead of the 5 that they would have had they not **answered**.

Initial Effect: Effect of a die that starts a chain of answers.

Answer Window: Space of time players have to anwer to an imediate effect roll. From the moment that die is rolled, to the moment the player that rolled the die has to roll again.*Check (How to Solve)

@combatedados CombatedeDados @combatededados

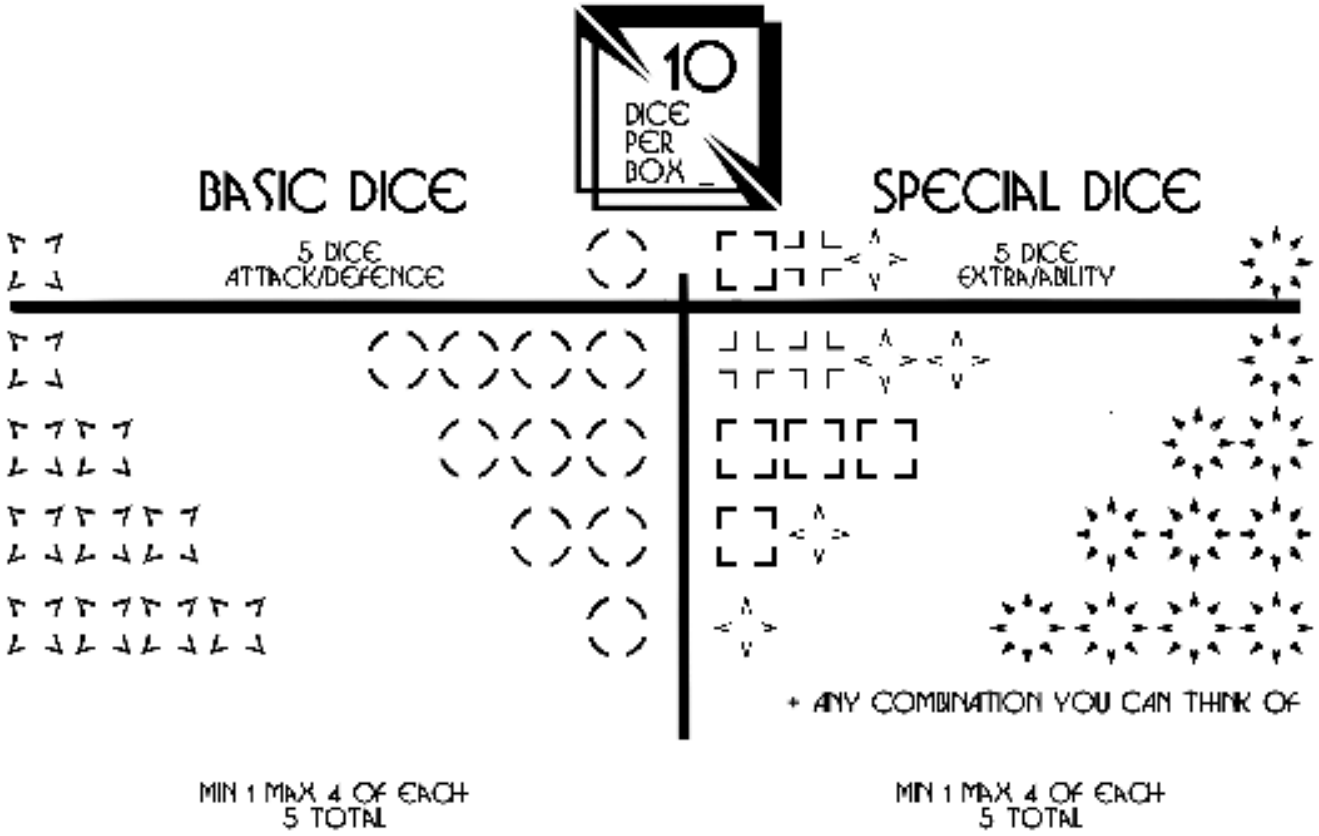
ENGLISH

HOW TO STRUCTURE A BOX

Every Combat Dice Box is composed of **10 dice,** divided in two groups of **5 Basic Dice** and **5 Special Dice.**

Basic Dice: 5 Dice split between **ATTACK** (red) and **DEFENCE** (blue) needing to have at least 1 of every type, and a maximum of 4 (example: 4 attack and 1 defence, 3 attack and 2 defence, 4 defence and 1 attack etc)

Special Dice: 5 dice split between **EXTRA** dice (purple, green, yellow) and **ABILITY** dice (grey), needing to have at least 1 of each type and a maximum of 4 (example : 1 yellow 1 green 1 purple and 2 grey, 4 yellow 1 grey, etc) You can´t have two Ability dice with the same effect.



YOU CANNOT HAVE 2 ABILITY DICE OF THE SAME EFFECT IN YOUR BOX

@combatedados CombatedeDados @combatededados

GALEGO

Benvido a Combate de Dados, o xogo de dados coleccionables.
Éste é o teu **Cubilete de Combate**, dentro atoparás os teus **10 dados de poder.**
Podes configurar o teu cubilete como queiras, creando a estratexia que mais se adapte o teu estilo de xogo.
Personaliza o teu cubilete, mellora a tua estratexia e enfróntate os teus amigos no **Combate de Dados**.

CÓMO SE XOGA

Cada xogador empeza a partida con **25 vidas**. O obxectivo é reducir o total de vidas do rival a 0. O primeiro xogador cuxo total de vidas chegue a 0 perde.
O xogo estrutúrase por quendas, **en cada quenda un xogador ataca, e o outro defende. Na seguinte quenda o xogador defensor pasa a atacar e viceversa.** Estas dúas quendas conforman unha **rolda.**
Para decidir quen empeza atacando cada xogador lanza o seu total de dados de ataque, o xogador que obteña a suma máis alta comeza atacando (Xogador 1), o outro xogador defende (Xogador 2).
Cada nova rolda (cando Xogador 1 volva atacar) os xogadores engadirán un dado de ataque e defensa adicional aos seus lanzamentos, ata usar o total de dados de ataque e defensa dos seus cubiletes en cada tirada, durante o resto da partida.

AS FASES

Cada quenda componse de 3 fases.

FASE DE COMBATE : Un xogador ataca,(Lanza dados vermellos) e o outro defende, (Lanza dados azuis). **Na primeira rolda atácase con 1 dado e deféndese con 1 dado.**

FASE ESPECIAL : O Xogador Defensor ten a oportunidade de lanzar de 1 a 5 dados especiais, ou pasar. O Xogador Atacante pode contestar lanzando de 1 a 5 dados especiais,ou pasar. Isto repítese ata que todos os xogadores decidan non lanzar mais dados. Tras isto pásase aFase de Dano. Se un Xogador non lanza dados especiais o outro pode facelo, e o primeiro volve ter a opción de responder, ata que ambos declinen tirar máis. *(ver “COMO SE RESOLVE”)

FASE DE DANO : Réstase o ataque de Xogador 1 menos a defensa do Xogador 2. Se a diferenza é maior que 0, este número réstase do total de vidas do xogador defensor. Se é 0 ou menos, non se resta nada. Unha vez feita resta, termina a quenda e o Xogador Defensor pasa a ser Xogador Atacante e viceversa.

OS DADOS

En Combate de Dados existen diferentes tipos de dados, cada un con funcións diferentes. Distinguiralos pola súa cor e símbolo. Divídense en dúas grandes familias BÁSICOS e ESPECIAIS. Os dados poden engadir ao total de ataque ou defensa dun xogador (ataque, defensa ou comodín) ou modificar vidas ou tiradas con efecto inmediato .

DADOS BÁSICOS

DADOS DE ATAQUE *(VERMELLOS)*: Estes dados forman a base do ataque de calquera cubilete. **Úsanse todas as quendas**, durante a Fase de Combate. **Mínimo de 1 e máximo de 4 por cubilete.**

DADOS DE DEFENSA *(AZUIS)*: Estes dados forman a base da defensa de calquera cubilete. **Úsanse todas as quendas** durante a Fase de Combate. **Mínimo de 1 e máximo de 4 por cubilete.**

DADOS ESPECIAIS *(UN SÓ USO)*

Hai varios tipos de dados especiais, todos son dun só uso, é dicir unha vez lanzados envíanse ao “cemiterio” e teñen efecto inmediato * (ver “COMO SE RESOLVE”) Lánzanse na **Fase Especial. 5 por Cubilete.**

DADOS EXTRA *(UN SÓ USO) (Mínimo 1 máximo 4)*

COMODÍN *(MORADOS)*: Funcionan como un dado de ataque ou defensa adicional, en función de cando se lancen (atacando, funciona como dado de ataque; defendendo, como dado de defensa).Van o cemiterio o acabar a quenda. Mínimo 0, máximo 4 por cubilete.

FAÍSCAS *(AMARELOS)* : Resta un número de vidas igual ao seu resultado ao xogador obxectivo.Van o cemiterio tras ter efecto. Mínimo 0, máximo 4 por cubilete.

VIDAS *(VERDES):* Suma un número de vidas igual ao seu resultado ao xogador lanzador. Van o cemiterio tras ter efecto Mínimo 0, máximo 4 por

DADOS DE HABILIDADE *(GRISES) (UN SÓ USO) (Mínimo 1 máximo 4)*

Estes dados teñen maiormente símbolos e 0. Se sae 0 o dado non terá efecto, e irá ao **cemiterio**. Lánzanse na **Fase Especial**. Debes ter un mínimo de 1 e un máximo de 4 no teu cubilete. **Non podes ter 2 dados co mesmo efecto no teu cubilete.**

TIRA OUTRA VEZ: Permite ao xogador lanzador facer que se volva a tirar o dado obxectivo lanzado esa quenda que aínda estea en xogo.

CAMBIADADOS: Permite intercambiar o valor dun dado de ataque, defensa ou comodín, polo valor dun dado de ataque, defensa ou comodín lanzado esa quenda polo outro xogador, que estea en xogo.

CENTELLA: Converte o valor do dado obxetivo do xogador lanzador (xa lanzado esa quenda) de ataque, defensa ou comodín, en dano directo ás vidas do rival. O dado convertido en dano directo deixa de contar para resta de final de quenda durante esa quenda.

DIFERENCIAL DE VIDAS: Se a diferenza entre un ataque e unha defensa favorece ao lanzador, esta súmase ao seu total de vidas. (Exemplo: Xogador 1 ataca con Xogador 2 defende só con (10-5=5) se Xogador 1 lanza o diferencial de vidas, ademais de restarlle 5 vidas a Xogador 2, sumaría 5 vidas ao seu total.) Pode usarse atacando ou defendendo.

DIFERENCIAL DE DANO: Se a diferenza entre un ataque e unha defensa favorece ao lanzador, esta réstase do total de vidas do xogador obxectivo. (Exemplo: Xogador 1 defende con Xogador 2 ataca con se Xogador 1 lanza o diferencial de vidas, restaríalle 5 vidas a Xogador 2). Pode usarse atacando ou defendendo.

DADO RESURRECCIÓN: Recupera de 0 a 3 dados do cemiterio.

ESCUDO:

1. Se se lanza como **resposta** a un dado de efecto inmediato que fose restar vidas ao lanzador, prevén este dano.
2. Se non se lanza como contestación a un dado de efecto inmediato, prevén todo o dano da Fase de Danos.

x2 POR DOUS: Multiplica por dous o resultado dun dado de ataque, defensa, comodín, faíscas ou vidas tirado ese turn,o mantense en efecto sobre ese dado ata final de turno, ou ata que ese dado vaia o cemiterio. Vai o cemiterio se sae 0 ou o rematar a Fase de Dano.

*COMO SE RESOLVE

- Todos os dados especiais teñen efecto de maneira inmediata a non ser que o rival **responda** (Lance un dado cuxo efecto altere ou cancele o efecto do dado ao que está a responder). Neste caso resólvese a resposta e logo o dado ao que está a responder **(efecto inicial)**
- Un xogador pode responder o seu propio lanzamento.(Xogador 1 lanza Jugador 2 lanza . Jug 1 lanza **x2** a sus propias , se resuelven las
- Se os dous xogadores pasan a oportunidade de lanzar mais dados especiais termina a Fase Especial e pásase a Fase de Dano.

CONCEPTOS

Cemiterio: Cando un dado dun só uso é utilizado, este retírase do xogo, indo parar ao cemiterio. Calquera zona apartada do resto de dados que aínda non se usaron serve como cemiterio. Cada xogador ten o seu propio cemiterio.

Resposta: Unha resposta é calquera lanzamento en contestación a un do rival, cuxo efecto poida alterar ou cancelar o lanzamento ao que está a contestar. (Exemplo: Xogador 1 lanza Xogador 2 responde con , Xogador 1 volvería tirar facéndose efectivo primeiro, xa que potencialmente pode alterar ou cancelar o efecto das faíscas. Imaxinemos que sae Xogador 2 perdería 3 vidas en lugar das 5 que perdería de non responder.)

Efecto inicial: Efecto dun dado lanzado que comeza unha cadea de respostas

Xanela de resposta: Tempo que os xogadores teñen para responder o efecto dun dado de efecto inmediato. Dende o lanzamento dese dado ata que lle volve a tocar o que o lanzou, ese momento inclusive.

@combatedados CombatedeDados @combatededados

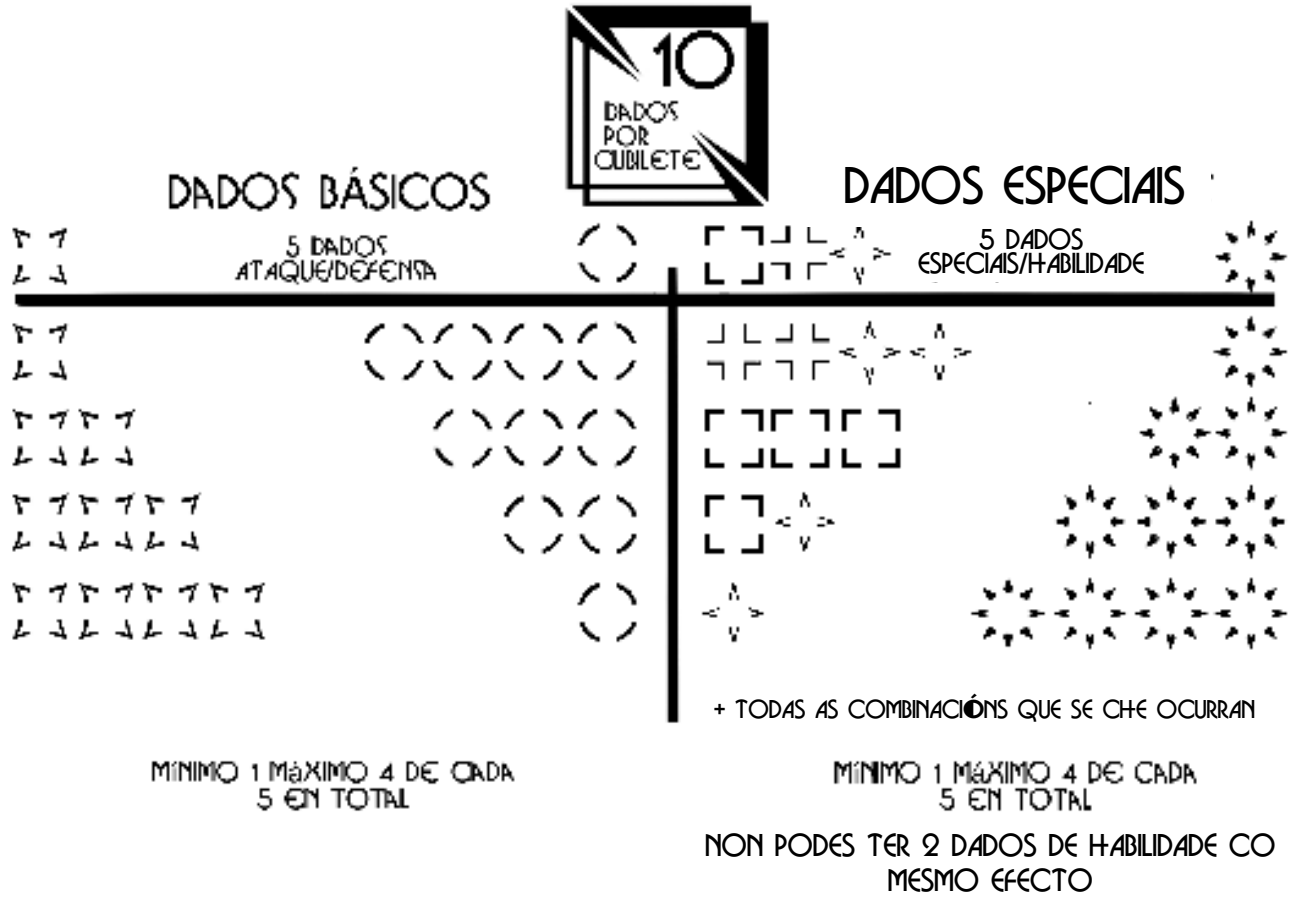
GALEGO

COMO SE ESTRUTURA UN CUBILETE

Todo cubilete componse de **10 dados**, divididos en dous grupos de **5 Dados Básicos** e **5 Dados Especiais.**

Dados Básicos : 5 dados repartidos entre **ATAQUE** (vermellos) e **DEFENSA** (azuis) tendo que haber un mínimo de 1 de cada tipo, e un máximo de 4 (exemplo: 4 ataque 1 defensa, 3 ataque 2 defensa, 4 defensa 1 ataque etc.)

Dados Especiais: 5 dados repartidos entre **EXTRA** (morados, verdes, amarelos) e de **HABILIDADE** (grises), tendo que haber un mínimo de 1 e un máximo de 4 de cada tipo (exemplo: 1 amarelo 1 verde 1 morado e 2 grises, 4 amarelos 1 gris, 4 grises 1 morado, etc) Non podes ter dous dados de habilidade que conteñan o mesmo efecto.



@combatedados CombatedeDados @combatededados