



Bienvenido al 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 el **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).

**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 0 a 5 dados especiales. El Jugador Atacante puede contestar lanzando de 0 a 5 dados especiales. Esto se repite hasta que todos los jugadores decidan no lanzar mas dados. Tras esto se pasa a la Resta de Fin de Turno. Si un Jugador no lanza dados especiales el otro puede hacerlo, y el primero vuelve a tener la opción de responder, hasta que ambos declinen tirar más. \* (ver "COMO SE RESUELVE")

**RESTA DE FIN DE TURNO :** 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, cada uno con funciones diferentes. Los distinguirás por su color y símbolo. 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 lanzados se envían al "cementerio" y tienen efecto inmediato\* (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). Mínimo 0, máximo 4 por cubilete.

**CHISPAS (AMARILLOS) :** Resta un número de vidas igual a su resultado al jugador objetivo. Mínimo 0, máximo 4 por cubilete.

**VIDAS (VERDES):** Suma un número de vidas igual a su resultado al jugador lanzador. Mínimo 0, máximo 4 por cubilete.

#### 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. Puede tirarse como contestación a un dado de efecto inmediato.

**CAMBIADADOS:** Permite intercambiar el valor de un dado de ataque, defensa o comodín, por el valor de un dado de ataque, defensa o comodín lanzado ese turno por el otro jugador. Puede tirarse como contestación a un dado de efecto inmediato.

**CENTELLA:** Convierte el valor de un dado 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 resta de final de turno 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  $\begin{matrix} 2 & 3 \\ 4 & 5 \end{matrix}$ , Jugador 2 defiende solo con  $\begin{matrix} 5 \\ 5 \end{matrix}$  (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.)

**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  $\begin{matrix} 5 \\ 5 \end{matrix}$ , Jugador 2 ataca con  $\begin{matrix} 2 & 3 \\ 4 & 5 \end{matrix}$  si Jugador 1 lanza el diferencial de vidas, le restaría 5 vidas a Jugador 2)

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

#### ESCUDO:

- Si se lanza como contestación a un dado de efecto inmediato que fuera a restar vidas al lanzador, previene este daño.
- Si no se lanza como contestación a un dado de efecto inmediato, previene todo el daño proveniente de la Resta de Fin de Turno.

**x2 POR DOS:** Multiplica por dos el resultado de un dado de ataque, defensa, comodín, chispas o vidas durante esa fase, se mantiene en efecto sobre ese dado aunque el valor del dado cambie.

#### \*COMO SE RESUELVE

- Todos los dados especiales tienen efecto de manera inmediata a no ser que el rival **responda** (Lance un dado cuyo efecto altere o cancele el efecto del dado al que está respondiendo). En este caso se resuelve la respuesta y luego el dado al que está respondiendo.
- Si un jugador lanza un dado especial, y el rival pasa, se resuelve el efecto, y luego puede lanzar mas dados especiales.
- Si los dos jugadores pasan la oportunidad de lanzar mas dados especiales termina la **Fase Especial** y se pasa a la **Resta de Fin de Turno**.

## CONCEPTOS

**Cementerio:** Cuando un dado de un solo uso es utilizado, 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.

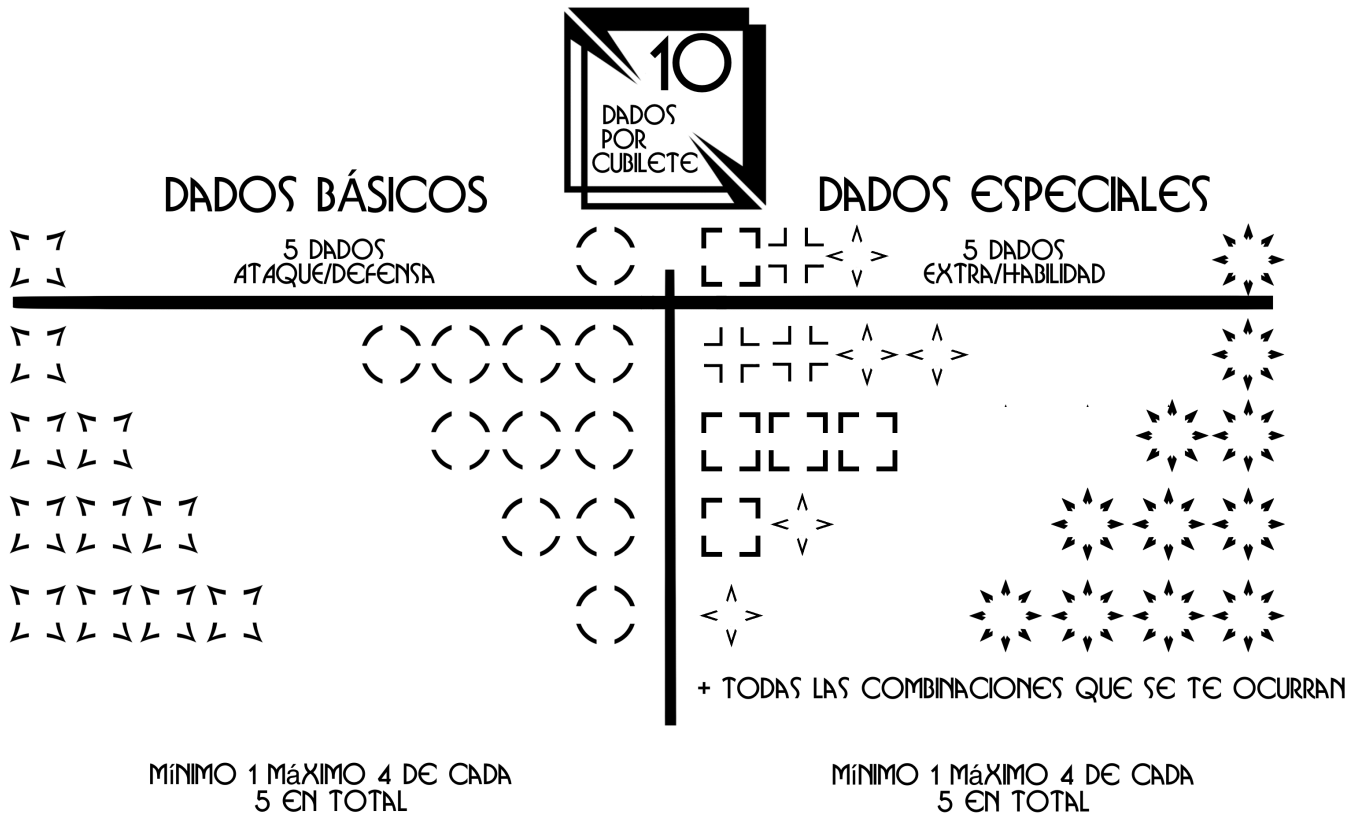
**Respuesta:** Una respuesta es cualquier lanzamiento en contestación a uno del rival, cuyo efecto pueda alterar o cancelar el lanzamiento al que está contestando. (Ejemplo: Jugador 1 lanza  $\begin{matrix} & \wedge \\ & \vee \end{matrix}$ , Jugador 2 **responde** con  $\begin{matrix} \text{D} \\ \text{D} \end{matrix}$ , Jugador 1 volvería a tirar  $\begin{matrix} & \wedge \\ & \vee \end{matrix}$ , haciéndose efectivo  $\begin{matrix} \text{D} \\ \text{D} \end{matrix}$  primero, ya que potencialmente puede alterar o cancelar el efecto de las chispas. Imaginemos que sale  $\begin{matrix} & \wedge \\ & \vee \end{matrix}$ . Jugador 2 perdería 3 vidas en lugar de las 5 que perdería de no haber **respondido**.)

## CÓMO SE ESTRUCTURA UN CUBILETE

Todo cubilete se compone de 10 dados, divididos en dos grupos de **5 Dados Básicos** y **5 Dados Especiales**.

**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.



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



Welcome to Dice Combat, the trading dice 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 each player attacks, and the other 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)

**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 0 to 5 special dice, then the Attacking Player may answer by rolling from 0 to 5 special dice in answer. This is repeated until all players have passed on throwing additional dice. After this the End of Turn Subtraction begins. If a player doesn't roll any special dice, the other one may, then the first player may answer, until they both pass. \* (Check "How to solve".

**END OF TURN SUBTRACTION:** The defence 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. The dice can either add to the attack and defence total of a player (attack, defence, buff) or modify rolls or life with immediate 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.

**DEFENCE 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 you roll them they are sent to your "graveyard" and have immediate effect. 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 defence die) 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". The effect of these dice is immediate. 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 is rerolled. It can be rolled as an answer to an immediate effect die.

**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 in that turn. It can be rolled as an answer to an immediate effect die.

**BOLT:** Turns the value of an attack, defence or buff roll into direct damage to the life total of a rival. The die turned into direct damage stops counting for the end of turn subtraction.

**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  $\heartsuit$ ,  $\heartsuit$ , Player 2 defends with just  $\heartsuit$ , if player 1 rolls  $\heartsuit$  in addition to the outcome of the End of Turn Subtraction, Player 1 would add 5 to their life total.

**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  $\heartsuit$ ,  $\heartsuit$ , Player 2 attacks with  $\heartsuit$ , if Player 2 rolls  $\heartsuit$  it would subtract 5 lives from Player 1)

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

#### SHIELD:

- If it is rolled as a response to an answer effect dice that were to instill damage to the player, it prevents it.
- If it isn't rolled as an answer to an immediate effect dice, it prevents the damage resulting from the End of Turn Subtraction.

**x2 MULTIPLIER:** It doubles the value of one attack, defence, buff, lives or sparks dice during that turn, it stays affecting target die until end of turn, even if the value of that die is modified.

#### \*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.
- If a player rolls a special die, and the rival passes on rolling one of their own, the effect of that die is solved, and then the first player can roll more special dice.
- If both players pass on rolling special dice, the Special Phase ends, and the End of Turn Subtraction begins.

#### CONCEPTS

**Graveyard:** When a one use dice is rolled, 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.

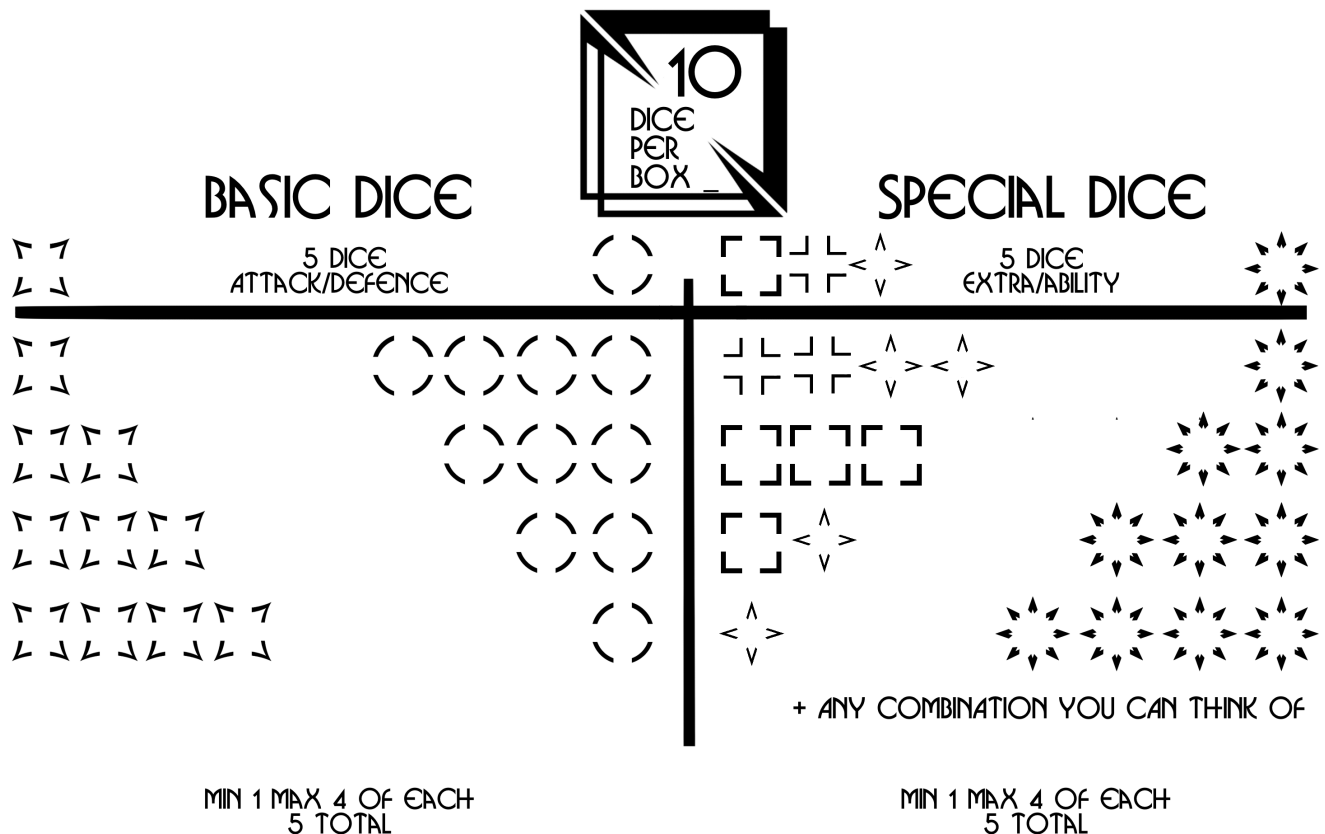
**Answer:** Any roll in response to an opponents roll, which effect modifies or cancels the rival's is considered an **answer**. (Example: Player 1 rolls  $\heartsuit$  Player 2 answers with  $\heartsuit$ , Player 1 would reroll  $\heartsuit$ , effectively having  $\heartsuit$  have effect first, because rerolling it can potentially modify or cancel the spark's effect. Let's imagine after the reroll Player 1 gets a  $\heartsuit$  Player 2 would lose 2 lives instead of the 5 that they would have had they not **answered**.

# 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



Benvido ó 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 enfrontate 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 0 a 5 dados especiais. O Xogador Atacante pode contestar lanzando de 0 a 5 dados especiais. Isto repítese ata que todos os xogadores decidan non lanzar máis dados. Tras isto pásase a Resto de Fin de Quenda. 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")

**RESTA DE FIN DE QUENDA** : 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. 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). Mínimo 0, máximo 4 por cubilete.

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

**VIDAS (VERDES)**: Suma un número de vidas igual ao seu resultado ao xogador lanzador. Mínimo 0, máximo 4 por cubilete

## 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. Pode tirarse como contestación a un dado de efecto inmediato.

**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. Pode tirarse como contestación a un dado de efecto inmediato.

**CENTECLA:** Converte o valor dun dado 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  $\{1, 2, 3, 4, 5\}$  Xogador 2 defende só con  $\{5\}$  (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.)

**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  $\{5\}$  Xogador 2 ataca con  $\{1, 2, 3, 4, 5\}$  se Xogador 1 lanza o diferencial de vidas, restaríalle 5 vidas a Xogador 2)

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

### ESCUDO:

- Se se lanza como contestación a un dado de efecto inmediato que fose restar vidas ao lanzador, prevén este dano.
- Se non se lanza como contestación a un dado de efecto inmediato, prevén todo o dano proveniente de Resto de Fin de Quenda.

**x2 POR DOUS:** Multiplica por dous o resultado dun dado de ataque, defensa, comodín, faíscas ou vidas durante esa fase, mantense en efecto sobre ese dado aínda que o valor do dado cambie.

### \*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.
- Se un xogador lanza un dado especial, e o rival pasa, resólvese o efecto, e logo pode lanzar máis dados especiais.
- Se os dous xogadores pasan a oportunidade de lanzar máis dados especiais termina a Fase Especial e pásase a Resto de Fin de Quenda.

## 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  $\{4\}$  Xogador 2 responde con  $\{2\}$ , Xogador 1 volvería tirar  $\{4\}$  facéndose efectivo primeiro, xa que potencialmente pode alterar ou cancelar o efecto das **faíscas**. Imaxinemos que sae  $\{3\}$  Xogador 2 perdería 3 vidas en lugar das 5 que perdería de non responder.)

## COMO SE ESTRUCTURA 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.

