



INTRODUCCIÓN

Adentrarte en las **mazmorras** más ingeniosas en el mundo de *DiceCraft*. **Escribe** tus acciones en las caras del **dado**, planifica con atención y usalas para **explorar** todas las mazmorras.

Resuelve **ingeniosos** rompecabezas para descubrir nuevas **habilidades** para avanzar en la aventura. Enfrentate a los **enemigos** que custodian el conocimiento **rúnico**.



COMPONENTES



- 56 cartas
- 1 dado blanco
- 1 lapiz
- 16 Tokens

MECÁNICA

Esta aventura se basa en explorar mazmorras rodando un dado-héroe por el mapa. Las acciones disponibles se escriben en las caras del dado, por lo que cada rotación afecta a tu planificación.



A medida que explores, encontrarás objetos y libros que te enseñarán nuevas habilidades para interactuar con enemigos y el entorno, utilizando un sistema de runas (que iras descubriendo).

Deberás moverte siempre el número exacto de casillas y asegurarte de terminar con una cara de movimiento o quedarás atascado. No hay una única solución, ¡Encuentra tu propia solución!

VICTORIA Y DERROTA:

Victoria: Completa todas las mazmorras para ganar el juego.

Derrota: Si necesitas moverte y no tienes movimiento en la cara superior del dado, pierdes. También pierdes si te quedas sin puntos de vida.

PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA:

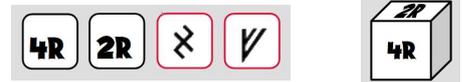
Toma todas las cartas y ordenalas según el numero superior. Para empezar una campaña toma la carta 0, sitúa cerca el dado, los tokens y el lápiz.



La carta 0, es el mapa general del mundo de *DiceCraft*. Encontraras repartidas las distintas mazmorras que deberás explorar. Para entender como moverte en este mapa lee *COMO JUGAR*.

PREPARACIÓN DE UNA SALA:

1. **Coloca el dado** en la casilla con el mismo número que la sala de la que vienes (o START).
2. **Coloca los tokens** correspondientes en las casillas con iconos con **borde**. Son elementos con los que puedes interactuar, y sabrás como cuando encuentres el conocimiento necesario.
3. **Escribe en el dado** las acciones disponibles que aparecen en la parte superior de esa sala. Puedes escribir todas las acciones antes de empezar o puedes hacerlo a medida que avances en la sala.



Si hay una símbolo con una **runa**, no podrás usarla hasta que la consigas, ya que desconoces su habilidad. Mas adelante podrás volver a esta sala y resolver la sala de otra manera.

CÓMO JUGAR:

Puedes usar las acciones que tengas en las caras laterales y en la cara superior del dado, nunca la inferior.

1. **Acciones de la cara superior(Rodar):** La acción de la cara superior siempre debe ser rodar (2R, 4R). La acción de rodar te permite moverte por el mapa y las salas, para ello debes rodar el dado hacia una casilla adyacente. Siempre debes rodar exactamente la cantidad de casillas indicadas en la cara superior. ¡Procura terminar con una cara de Rodar para no atascarte!
2. **Acciones de los laterales(Interacción):** Las acciones que actives en un lateral afectan solo a esa dirección. Aprenderás como usarlas cuando encuentres el conocimiento asociado. *Ejemplo de acciones laterales: Empujar(P), Atacar(A).*
3. **Eventos del mapa:** A medida que ruedes por las casillas, podrías entrar en una casilla con evento.
 - **Eventos de sala (♥ y ♠):** Son **obligatorios**. Detienen tu movimiento momentáneamente y debes ejecutar la acción indicada, en la parte superior de la sala. Una vez resuelto el evento, continúa tu movimiento.
 - **Eventos opcionales:** Solo puedes activarlos si terminas tu movimiento en esa casilla.
 - Otras salas : Puedes ir a la sala 3 (carta 3).
 - **Conocimiento** : Busca la carta 101, contiene información interesante para seguir la aventura.
 - **Runas** : Busca la carta 103, contiene una habilidad rúnica que podrás usar a partir de ahora.

Al cambiar de sala retira todos los tokens de la anterior y borra con el dedo las caras del dado. Puedes dejar las salas anteriores en mesa para tener una visión general de la mazmorra. Cada sala es autojutable, así que cuando quieras parar la sesión, solo debes recordar en que sala estabas y el conocimiento y runas encontradas.