

SOLITARIO  
8+ AÑOS  
10 MINUTOS

# DICE INVADERS

RÍO GÓMEZ BELDAD  
@LUDEMASTUDIO  
699 10 00 66

**Push your luck - Filler - Gestión de dados**



**Ponte al frente de la resistencia contra  
a un ataque implacable. Lanza tus  
dados, cubre las casillas de daño de las  
cartas de amenaza, utiliza las habilidades equipadas y  
protégete de los ataques enemigos. ¡Evita que tu escudo llegue a  
cero y defiende la galaxia!**

## MECÁNICA PRINCIPAL

Cada turno te enfrentas a 2 amenazas. **Lanza tus dados** de disparo y **bloquea los espacios** de las cartas para **evitar el daño**. Si consigues neutralizar una amenaza, no sufrirás **daño adicional** y, además, podrás equiparte la **habilidad de la carta** vencida. Usa las habilidades para **modificar dados, relanzar, copiar, combinar, evitar daño...** Si llegas hasta el **Jefe Final** y consigues vencer todas las amenazas antes de que **tu escudo llegue a cero** ¡habrás salvado la galaxia!

- Mecánica que combina **push your luck, gestión de dados y habilidades**.

- **Tenso, divertido**, ideal para **partidas rápidas**.

- **Alta rejugabilidad:** solo 8 cartas por partida más un Jefe Final a elegir.

- Facilmente **ampliable** mediante **nuevas cartas y cambios** en las mecánicas.

- **Formato compacto**, perfecto para llevar en la **cartera**, para **viajes**, en el **avión**, **descanso del trabajo**.

## TEMÁTICA

Resiste el ataque de las naves enemigas y vence al Jefe Final mientras evitas que el daño baje tu escudo a cero puntos. La gestión de las tiradas y las habilidades adquiridas en las cartas aportan **sensación de progresión**, mientras el daño continuo aporta **tensión y urgencia**.

## COMPONENTES PRINCIPALES

- **18 cartas**: 2 jefes finales y 16 amenazas / habilidades
- 5 dados
- Monedas troqueladas.

## ESTADO DEL PROTOTIPO

- **Terminado** (puede ampliarse y modificarse).
- **Temática adaptable**
- **Dificultad adaptable**, con posibilidad de **versión para 2+ jugadores** (con dos copias)