

DICE FORGE REBELLION

¡Enhorabuena, mortal!

Aquí, en el Panteón, hay un lugar reservado para ti. Has demostrado que eres digno de este honor. Pero no estás solo, y nosotros decidiremos quién lo ocupará. Como bien sabes, los caminos de los dioses son inescrutables.

Estás a punto de competir en la segunda temporada de nuestro legendario torneo. ¡Nuestras Islas celestiales te esperan! Pronto descubrirás que hemos sido realmente creativos diseñando hazañas únicas.

El torneo va a comenzar. Conserva esta guía, te permitirá entender los nuevos desafíos que hemos creado para ti.

Vivimos una vida interminable y aburrida. Espero que nos entretengas...

CÓMO JUGAR CON ESTA EXPANSIÓN

Dice Forge: Rebellion es una expansión para *Dice Forge*. Este manual explica las nuevas reglas de esta expansión. Aunque la preparación de las partidas cambie ligeramente, **todas las reglas del juego básico se siguen aplicando.**

Rebellion contiene 20 conjuntos de cartas de Hazaña Heroica que pueden utilizarse con o sin los módulos de esta expansión. Estas cartas pueden intercambiarse al igual que las cartas de Hazaña Heroica del juego básico, siempre y cuando se respeten sus costes y reglas de colocación.

Esta expansión también incluye dos módulos: *El Laberinto de la diosa* (el **Módulo de la diosa**), y la *Rebelión de los titanes* (el **Módulo de los titanes**).

Un módulo está formado por una serie de componentes, que incluye un conjunto específico de cartas de Hazaña Heroica, que **deben** utilizarse juntos. Cada módulo presenta mecánicas de juego diferentes para renovar la experiencia de juego.

En el **Módulo de la diosa** (4 conjuntos de cartas), descubrirás una poderosa diosa que reta el poder del resto de los dioses. Esta diosa te hará poseedor de un gólem que te ayudará a explorar su laberinto y conseguir recompensas maravillosas. Únete a ella para cubrirte de gloria, pero no abandones al resto de los dioses...

En el **Módulo de los titanes** (6 conjuntos de cartas), el torneo se verá interrumpido por el regreso de los verdaderos señores de los cielos. Los titanes te ofrecerán su poder con el que podrás renegar de los dioses. El tiempo de la rebelión ha llegado. ¿A quién serás leal?

¡Atención! Los módulos de esta expansión no pueden combinarse.

Antes de comenzar una partida, los jugadores deberán decidir el módulo al que van a jugar, si es que desean jugar con alguno, así como las cartas de Hazaña Heroica que van a utilizar.

Si deseas experimentar rápidamente todas las nuevas cartas de Hazaña Heroica durante tus dos primeras partidas con esta expansión, utiliza la preparación recomendada para cada módulo (👑 o bien 🏹). Cada preparación presenta 15 conjuntos de cartas de Hazaña Heroica de esta expansión.



CONTENIDO



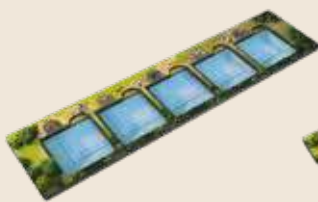
1 reglamento



El *Subsuelo*: 1 caja y una bandeja de plástico



32 caras de dados
(20 para el *Bosque* +
12 para los dados)



1 tablero de *Bosque*



1 funda de *Bosque*
(y su cinta elástica)



4 Reservas de
Fragmentos antiguos



4 fichas de Gólem
(1 de cada color de jugador)



4 fichas de Lealtad
(1 de cada color de jugador)

GUARDAR EL JUEGO

Guarda la expansión al tiempo que guardas el juego básico. Tras abrir la caja de la expansión, y *después* de cada partida, sigue estos pasos para guardar los componentes:

1

Guarda los componentes de la caja básica en los *Cimientos*.

2

Ordena las cartas de Hazaña Heroica del **Módulo de la diosa** (4 conjuntos) y del **Módulo de los titanes** (6 conjuntos). A continuación, ordena el resto de las cartas de Hazaña Heroica (20 conjuntos) por coste y por tipo, como en la caja básica. Guarda las cartas, una vez ordenadas, en su lugar apropiado.



Cartas del Módulo de la diosa

Cartas del Módulo de los titanes

3

Deja las caras de dado tal y como se indica en el *Bosque*. Pon las caras de la configuración inicial de los módulos de la **diosa** y de los **titanes** en el lugar indicado.



4

Pon todas las fichas y el dado Celestial en su lugar.





120 cartas de Hazaña Heroica, incluyendo:
 20 conjuntos alternativos de 4 cartas cada uno
 16 cartas para el **Módulo de la diosa** (4 conjuntos)
 24 cartas para el **Módulo de los titanes** (6 conjuntos)



4 indicadores de recurso
 (1 de cada color de jugador)



1 dado Celestial



1 ficha de jugador activo
Rebellion proporciona más interacción que el juego básico. Puedes utilizar esta ficha para indicar quién es el jugador activo durante su turno.



1 tablero de Evento (de doble cara)

1 lado para el **Módulo de la diosa**: el Tablero de la diosa
 1 lado para el **Módulo de los titanes**: el Tablero de los titanes



3 fichas diferentes de
 Tesoro de doble cara



4 fichas de
 Cetro



4 fichas de
 Compañero



8 fichas de Recuerdo de doble cara
 (2 de cada uno de los 4 colores)

5

Coloca los indicadores de recurso de la expansión y las Reservas de Fragmentos antiguos en sus respectivos lugares.

6

Guarda el tablero de Evento en su correspondiente lugar.

7

Introduce el *Bosque* en su funda, y mantén juntos estos dos elementos con la ayuda de la cinta elástica. Guárdalos en su ranura.



RECORDATORIO: CONCEPTOS DEL JUEGO BÁSICO

Jugador activo: El jugador que tiene el turno se denomina jugador activo. Puedes utilizar la ficha de jugador activo como recordatorio de ello.

Conflictos de resolución: Si alguna vez hay un conflicto entre jugadores con respecto al orden apropiado para aplicar efectos simultáneos, resuélvelos siguiendo el orden de turno, empezando por el jugador activo.

Recibir una Bendición Divina : Cuando recibas una Bendición Divina, lanza tus dos dados y vuelve a colocarlos en tu Inventario mostrando la cara del resultado en la parte superior de cada dado. Aplica el efecto del resultado mostrado en ambos dados en cualquier orden.

Recibir una Bendición Menor : Cuando recibas una Bendición Menor, lanza uno de tus dados y vuelve a colocarlo en tu Inventario mostrando la cara del resultado en la parte superior del dado. Aplica el efecto del resultado mostrado en el dado.

Forjar una cara de dado: Para forjar una cara de dado elige uno de tus dados y retira la cara que quieras reemplazar. Después, coloca la nueva cara en el lado vacío del dado y deja la cara retirada cerca de tu Inventario. Por último, vuelve a colocar el dado en tu inventario de Héroe con la cara recién forjada en la parte superior.

Expulsar a otro Héroe : Si el jugador activo mueve su peón de Héroe a un portal que ya está ocupado por el peón de Héroe de otro jugador, el jugador que ocupaba el portal mueve su peón de Héroe a su portal inicial y recibe inmediatamente una **Bendición Divina** como compensación.

EFFECTOS DE LAS CARTAS DE HAZAÑA HEROICA ALTERNATIVAS

Los 20 conjuntos de cartas de Hazaña Heroica alternativas de esta expansión pueden mezclarse y emparejarse con las cartas de Hazaña Heroica del juego básico. También se pueden utilizar en combinación con el **Módulo de la diosa** o bien con el **Módulo de los titanes**.

CARTAS LUNARES

1 LAS GEMELAS



Efecto  - **Condición de activación:** cuando recibas una **Bendición Divina**, una **Bendición Menor**, o bien justo después de lanzar el dado Celestial, pero antes de aplicar cualquier efecto.

Efecto : puedes gastar 3  (una vez por carta) para ignorar el efecto de uno de tus dados

(incluyendo el dado Celestial). Vuelve a lanzar ese dado y, a continuación, aplica el nuevo efecto. Después, gana 1  o bien 1 .

Nota: Si tienes varias copias de la carta “Las Gemelas”, puedes usar su efecto, una carta tras otra, para volver a lanzar el mismo dado varias veces. En ese caso, debes gastar 3  y ganar 1  o bien 1  por cada carta “Las Gemelas” que utilices. Si vuelves a lanzar el mismo dado varias veces, aplica sólo el efecto de la última tirada.

1 EL CETRO DEL HERRERO



Dale la vuelta a esta carta y déjala en el lugar apropiado encima de tu Inventario de Héroe. Coge una ficha de Cetro y déjala por debajo de la casilla .

De ahora en adelante, cada vez que ganes , podrás añadirlo a la reserva del Inventario o bien usarlo (total o parcialmente) para avanzar ese mismo número de casillas en tu carta de Cetro. Cualquier  que conserves en la carta de Cetro puede gastarse de manera habitual. Considera el Cetro como una reserva secundaria.

Si la ficha de Cetro alcanza o excede la cuarta casilla del recorrido del Cetro, podrás reajustarla a 0 para gastarla como 1  o bien 1 . Este Fragmento puede utilizarse para adquirir una carta de Hazaña Heroica o bien pagar el coste por realizar una acción adicional.

Si la ficha de Cetro alcanza la sexta casilla del recorrido del Cetro, podrás reajustarla a 0 para gastarla como 2  o bien 2 . Estos Fragmentos pueden utilizarse para adquirir una carta de Hazaña Heroica o bien para pagar el coste por realizar una acción adicional.

Los Fragmentos que ganes mediante la carta “El Cetro del Herrero” sólo pueden utilizarse **durante tu turno**, ya sea independientemente o combinados con otros Fragmentos de tu reserva. Estos Fragmentos no pueden añadirse a tu reserva.

1 **EL COMPAÑERO**




Efecto : Dale la vuelta a esta carta. Recibe una ficha de Compañero y ponla en la casilla .

Efecto : Avanza la ficha de Compañero una casilla. Si la ficha de Compañero alcanza la casilla  no podrás seguir utilizando este efecto .

En cualquier momento cuando seas el jugador activo, puedes decidir ganar los recursos mostrados en la casilla ocupada por la ficha de Compañero. Si lo haces, deja la carta y la ficha a un lado; no tendrán más efecto durante el resto de la partida.

3 **EL DADO CELESTIAL**




Lanza el dado Celestial una vez y aplica el efecto de la cara que obtengas (consulta la pág. 18).

4 **LAS BRUMAS**




El jugador que tenga la menor cantidad de  en su reserva (incluyéndote a ti) pierde **5** . El  de la carta “El Cetro del Herrero” no se tiene en cuenta. A continuación, gana los **5**  perdidos por el jugador afectado.

Nota: Si tienes menos  que nadie, esta carta no tiene efecto.

Nota 2: Si el jugador afectado tiene menos de **5** , perderá todos los que sean posibles y tú sólo ganarás tantos  como el jugador afectado haya perdido.

Nota 3: Si varios jugadores están empatados a menor cantidad de , todos los jugadores empatados pierden **5**  cada uno, y tú ganas el total de  perdidos.

6 **LA MANO DERECHA**




Gasta tanto  como quieras de la reserva de tu Inventario de Héroe y/o de otras reservas. Gana **1**  por cada  gastado de esta manera.

3 **EL VIENTO**




Todos los jugadores, tú incluido, lanzan sus dos dados y los dejan en su Inventario de Héroe sin aplicar sus efectos.

Elige un tipo de entre todos los resultados , , , , , . Y gana todos los recursos de ese tipo que muestren todos los dados.

Nota: Las caras de dado , , ,  y , no muestran recurso alguno y, por tanto, no pueden obtenerse utilizando la carta “El Viento”.

Nota 2: Sólo se pueden obtener las recompensas B (fondo claro) de las caras  y  gracias a la carta “El Viento”. Las recompensas A (fondo de color) no se pueden obtener de esta manera.

4 **EL ANCESTRO**




Puedes **forjar gratis** y de inmediato, la cara de dado más barata del Santuario que muestre .

A continuación, obtienes una **Bendición Menor** con el dado en el que **forjaste** la nueva cara de dado.

Nota: Una cara de dado muestra  si tiene el símbolo  en ella.

Nota 2: Si el Santuario ya no contiene más caras de dado mostrando , no podrás **forjar** una cara de dado. Aun así, todavía obtienes una **Bendición Menor** con cualquiera de tus dados.

6 **LA NOCHE ETERNA**




El resto de los jugadores pierden **1**  y **1**  de sus reservas y tú ganas esos recursos.

Nota: Los jugadores sólo pueden perder lo que puedan tener. Si un jugador tiene **0**  y/o **0** , no podrán perder el recurso que no tengan.

CARTAS SOLARES

1 **EL ÁRBOL**

Sin efecto instantáneo.

Efecto : Gana 3 y 1. Si tienes 8 o más en la reserva de tu Inventario de Héroe (y sólo en esa reserva), gana 2 en su lugar.

1 **LA NINFA DEL BOSQUE**

Gana 4, después compra cualquier cara de dado del Santuario pagando su coste en , y **fórla** de inmediato.

1 **EL MERCADER**

Sin efecto instantáneo.

Efecto : Mejora una cara de dado o bien gana 2.

Mejorar una cara de dado significa que puedes reemplazar **gratuitamente** una cara de dado por otra cara de nivel superior de la reserva. El nivel de la cara en la reserva se determina por el coste que muestre, tal y como sigue:

			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
			
Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7 (no se puede mejorar una cara más allá de este nivel)	

Para mejorar una cara de dado en un nivel, elige una de las caras de tu dado, después coge la cara de dado del siguiente nivel en la reserva. Puedes **forjar** esa cara de dado.

Nota: Si la cara elegida no tiene ninguna equivalencia en el Santuario, se considera que tiene un nivel 0.

Nota 2: Si la reserva de la que tienes que coger la cara de dado está vacía, elige una cara de dado de la siguiente reserva que no se encuentre vacía.

Regla especial: Si tienes varias copias de la carta “El Mercader” puedes utilizar la acción de mejora varias veces, independientemente del número de cartas que quieras usar, pero sólo en una misma cara de dado. El número de cartas que utilices determinará el nivel de la mejora. Si utilizas X cartas “El Mercader” para mejorar la cara de un dado, entonces mejorarás esa cara de dado X niveles (a la vez), utilizando para ello la cara de dado de la reserva que es X niveles superior.

3 **LA LUZ**

Sin efecto instantáneo.

Efecto : Puedes gastar 3 para aplicar el efecto de una cara de dado cualquiera, ya pertenezca a uno de tus dados o al dado de un oponente.

4 **EL ORFEBRE**

Gana 2 por cada carta de Hazaña Heroica diferente que hayas adquirido desde el principio de la partida, incluyendo esta misma carta.

4

EL OMNISAPIENTE



Gana 2 por cada cara de dado que muestre en tus dados.

Nota: Una cara de dado muestra si tiene el símbolo en ella.

5

EL TRIDENTE ABISAL



Gasta todo el de la reserva de tu Inventario de Héroe (no de otras reservas) y **forja gratis** una cara de dado del Templo (Santuario o Jardines) en uno de tus dados.

Nota: Las caras de dado que podrían adquirirse debido a los efectos de las cartas de Hazaña Heroica disponibles para esta expansión no pueden elegirse con la carta «El Tridente Abisal».

Nota 2: Puedes utilizar “El Tridente Abisal” incluso con 0 en tu reserva.

6

EL FUEGO ETERNO



Juega **inmediatamente** un turno completo como jugador activo. Sólo tú puedes tirar los dados para recibir una **Bendición Divina** al inicio de ese nuevo turno.

6

LA MANO IZQUIERDA



Todo jugador ocupando una Isla es **expulsado**, tú incluido. Todos los jugadores **expulsados** lanzan sus dados, pero sólo tú aplicas los efectos de todos los dados, tal y como si recibieras todas esas **Bendiciones Divinas**. Resuelve las diferentes **Bendiciones Divinas** siguiendo el orden de turno, comenzando por tus propios dados.

Nota: Si posees la carta “Oso Gigante”, aplica su efecto tan pronto como al menos uno de tus oponentes sea **expulsado**, independientemente del número de jugadores que hayan sido **expulsados**. El efecto se aplica una vez por cada copia que tengas de la carta “Oso Gigante”. Si sólo **expulsas** a tu propio Héroe con “La Mano Izquierda”, no te beneficiarás del efecto del “Oso Gigante”, ya que sólo se activa si **expulsas** a otros Héroes o bien cuando **otro Héroe** es el que te **expulsa**.

CARTAS HÍBRIDAS

5

EL PRIMER TITÁN



Elige una carta de Hazaña Heroica que tenga un coste de 1 o bien 1 . Realiza la Hazaña Heroica de esa carta y aplica su efecto sin mover el peón de tu Héroe a su correspondiente portal. Aplica el efecto de esa carta siguiendo sus reglas.

Nota: Si no quedan más cartas de Hazaña Heroica de coste 1 o bien 1 , “El primer Titán” no tiene efecto alguno.

Nota - **Módulo de los titanes**: Completar esta Hazaña Heroica puede activar la zona de efecto de la Rebelión si el jugador se encuentra en esa zona y si se cumplen las condiciones de activación.

5

LA DIOSA



Pon tus dados en tu Inventario de Héroe mostrando las caras que desees. Aplica el efecto de esas caras tal y como si las hubieras obtenido en una **Bendición Divina**.



EL LABERINTO DE LA DIOSA



Mortal... por favor lee esta misiva. Pero asegúrate de que las demás deidades nunca pongan sus manos en ella.

Parece que los otros dioses olvidaron llamarme cuando diseñaron las pruebas de este torneo. Pero para esta nueva temporada, yo, Hera, tomaré cartas en el asunto.

Hay más recompensas en mi laberinto de las que los demás dioses puedan llegar a imaginar. Y ahora, mortal, te estoy abriendo sus puertas. Esas recompensas son tuyas. Dales un buen uso.

Te hago entrega de un poderoso aliado: el gólem de piedra. Sólo el gólem puede explorar mi guarida. ¡Guíalo hasta mi y te proporcionaré gloria infinita!

PREPARACIÓN

1

Prepara los *Cimientos*, el *Templo* y las *Islas* como en una partida normal.

2

Coloca el *Subsuelo* entre los *Cimientos* y las *Islas*.

EL BOSQUE



4 fichas de Gólem

EL TABLERO DE EVENTO: LADO DE LA DIOSA

3 fichas de Tesoro



3

Coloca todas las cartas pertenecientes al **Módulo de la diosa** en sus respectivos espacios del tablero de Islas formando pilas de cartas idénticas. El número de cartas de cada pila depende del número de jugadores, tal y como se indica en la preparación de una partida normal. Cada carta debe ponerse en un espacio que coincida con su coste.

4

Añade un conjunto de cartas a tu elección en cada espacio vacío. Si esta es tu primera partida con este módulo y quieres descubrir lo que ofrece esta expansión paso a paso, añade conjuntos de cartas del juego básico que ya conozcas.

Si en su lugar deseas descubrir las cartas de esta expansión, te recomendamos que uses las cartas que contienen el símbolo .

5

Cada jugador prepara sus dados con las siguientes caras:

Dado claro:

5x 

1x 



Dado oscuro:

4x 

1x 

1x 

6

Retira la funda del *Bosque* y ponlo sobre el *Subsuelo*. Deja la funda a un lado.

7

Prepara las fichas de Tesoro y a continuación las fichas de Gólem que coincidan con el color de los jugadores. Utiliza el tablero de Evento mostrando el **lado de la diosa**. Coloca las fichas de Gólem en la casilla inicial y las fichas de Tesoro (mostrando el valor más alto) al lado del *Subsuelo*.

8

El resto de la preparación de la partida no sufre cambio alguno.

Cartas del Módulo de la diosa

Cartas alternativas con 



CÓMO JUGAR CON EL MÓDULO DE LA DIOSA

En el **Módulo de la diosa**, juegas con el Tablero de la diosa, que representa un laberinto que tu ficha de Gólem explorará para encontrar recursos y otras recompensas. Elige el mejor camino para recibir las mejores recompensas y completa el laberinto para obtener Puntos de Gloria adicionales. Pero ve con cuidado, ya que no hay vuelta atrás...

Las reglas son las mismas que las del juego básico con los siguientes cambios.

EL TABLERO DE LA DIOSA

Tu ficha del Gólem señala tu avance en el Tablero de la diosa. Esa ficha irá avanzando o retrocediendo dependiendo de los efectos de las cartas o de las caras de dado. Cada casilla del Tablero de la diosa tiene una recompensa.

Cuando tu ficha de Gólem se mueva en el Tablero de la diosa más de una casilla, **siempre se resolverán los efectos de casilla en casilla.**

Si tu ficha de Gólem se encuentra con una **intersección** en el tablero, tú eliges que dirección tomar.

Algunas casillas del Tablero de la diosa son **Salas del tesoro** . Si eres el primer jugador en alcanzar una Sala del tesoro recibirás una ficha de Tesoro a tu elección de las que queden disponibles al lado del Subsuelo. Gana la recompensa más alta de la ficha, dale la vuelta para mostrar su valor más bajo, y pon esa ficha en la Sala del tesoro. A partir de ese momento, y durante el resto de la partida, esa ficha actuará como una casilla normal del Tablero de la diosa.



Ejemplo:

Mario aplica el efecto de la carta de Hazaña Heroica "El Gran Gólem" que le permite avanzar su ficha de Gólem dos casillas en el Tablero de la diosa.



En primer lugar, avanza su ficha de Gólem una casilla y aplica el efecto de esta, que le permite lanzar el dado Celestial una vez. Al lanzar el dado Celestial obtiene . **Mario** añade 12  a su reserva.



A continuación, avanza su ficha de Gólem una segunda casilla. El Gólem se encuentra con una intersección. **Mario** elige moverse a la casilla con la Sala del tesoro. Como es el primer jugador en alcanzar esta casilla, elige una ficha de Tesoro y obtiene la recompensa que muestra: . Para finalizar, le da la vuelta a la ficha del Tesoro y la deja en la Sala del tesoro, debajo de su ficha de Gólem.

Cuando tu Gólem alcance la **casilla de la Diosa** (es decir, la última casilla), ganas inmediatamente 15 . **Un jugador que alcance la casilla de la Diosa no podrá seguir moviendo su ficha de Gólem en lo que queda de partida.** Los efectos de las cartas o de las caras de dado que hagan mover a su Gólem por el Tablero de la diosa no se siguen aplicando.

Si eres el primer jugador en alcanzar la casilla de la Diosa, también obtienes otra recompensa:  (consulta Diosa, en la pág. 11).

EFFECTOS DE LAS CASILLAS DEL TABLERO DE LA DIOSA

-  Gana 1 
-  Gana 1 
-  Gana 6 
-  Gana 3  1  y 
-   Gana la cantidad de  mostrada.  Sin efecto.
-  Todos los jugadores (menos tú) pierden 2 . Tú ganas el total de Puntos de Gloria perdidos por los jugadores.
-   Lanza el dado Celestial el número de veces indicado aplicando el resultado de cada tirada antes de volver a lanzarlo (consulta la pág. 18).

EFECTOS DE LAS CASILLAS DEL TABLERO DE LA DIOSA

-  Puedes **forjar** inmediatamente una cara de dado del Santuario si gastas el  necesario para ello.
-  Puedes **forjar** inmediatamente una cara de dado del Santuario si gastas el  necesario para ello con un descuento de -2 .
-     Gana a tu elección un recurso de entre los mostrados.
-  Puedes gastar 6  para ganar 6  (una vez).
-  Puedes gastar 2  para ganar 8  (una vez).
-  Gana 1  por cada cara de dado que hayas **forjado** (cuenta el número de caras descartadas que tengas).

TESOROS Y SALAS DEL TESORO

-  Casilla de Sala del tesoro (consulta la pág. 10).
-  (frontal) Gana 4 
-  (trasera) Gana 1 
-  (frontal) Gana 4 
-  (trasera) Gana 1 
-  (frontal) Gana 10 
-  (trasera) Gana 2 

LA CASILLA DE LA DIOSA

-  Gana 15 
-  Coloca tus dados en el Inventario de Héroe mostrando el resultado que desees. Aplica el efecto de las caras elegidas tal y como si estuvieras recibiendo una **Bendición Divina**.

CARA DE DADO DE GÓLEM

La cara de dado de Gólem es un nuevo tipo de cara que permite avanzar tu ficha de Gólem por el Tablero de la diosa.

 **Avanza** tu ficha de Gólem una casilla y aplica el efecto de esta. No puedes retroceder por el Tablero de la diosa con el efecto de una cara de dado de Gólem.

Bonificación: Al recibir una **Bendición Divina**, si obtienes  y también  lanza el dado Celestial una vez y aplica su efecto (consulta la pág. 18), además del efecto de la tirada.

Nota: Activa esta bonificación incluso si tu ficha de Gólem ya se encuentra en la casilla de la Diosa. Aunque no puedas mover tu ficha, todavía puedes lanzar el dado Celestial y aplicar su efecto.

CARTAS LUNARES


EL GÓLEM LUNAR






Recibe una cara de dado  del *Bosque* y **forja** de inmediato esa cara en uno de tus dados.


EL GRAN GÓLEM






Avanza dos casillas en el Tablero de la diosa con tu ficha de Gólem y aplica el efecto de cada casilla en orden.

CARTAS SOLARES


EL GÓLEM SOLAR






Recibe una cara de dado  del *Bosque* y **forja** de inmediato esa cara en uno de tus dados.


EL GÓLEM DEL TIEMPO






Retrocede dos casillas en el Tablero de la diosa con tu ficha de Gólem y aplica el efecto de cada casilla en orden.

Nota: Si pasas a través de una intersección al retroceder por el tablero, puedes elegir otro camino que el que elegiste inicialmente.



LA REBELIÓN DE LOS TITANES



¡Por fin somos libres! Los titanes volvemos a ver la luz. Ha llegado la hora de la venganza.

Tus supuestos dioses nos encerraron para robarnos el Panteón. El mismo lugar en el que te ofrecen un asiento. Qué irónico.

Pronto recuperaremos lo que es nuestro. Mientras tanto, divirtámonos un poco con este torneo. Se podría decir que, gracias a nosotros, el torneo sufrirá de algunas...alteraciones.

Si deseas tu asiento en el Panteón, vamos a ayudarte. Nuestra antigua fuente de energía es más poderosa que los fragmentos, y te ayudará a realizar increíbles hazañas heroicas que enfurecerán a los dioses y, a la vez, nos deleitarán.

Ve, mortal, y prueba este poder infinito. No escuches a los dioses y sus vacuas promesas. Te mostraremos lo generosos que pueden ser los titanes.

Elige tu lealtad sabiamente. Ese es el precio de tu lugar en nuestro hogar.

PREPARACIÓN

1

Prepara los *Cimientos*, el *Templo* y las *Islas* como en una partida normal.

2

Coloca el *Subsuelo* entre los *Cimientos* y las *Islas*.

EL BOSQUE



3

Coloca todas las cartas pertenecientes al **Módulo de los titanes** en sus respectivos espacios del tablero de Islas formando pilas de cartas idénticas. El número de cartas de cada pila depende del número de jugadores, tal y como se indica en la preparación de una partida normal. Cada carta debe ponerse en un espacio que coincida con su coste.

4

Añade un conjunto de cartas a tu elección en cada espacio vacío. Si esta es tu primera partida con este módulo y quieres descubrir lo que ofrece esta expansión paso a paso, añade conjuntos de cartas del juego básico que ya conozcas.

Si en su lugar deseas descubrir las cartas de esta expansión, te recomendamos que uses las cartas que contienen el símbolo .

5

Cada jugador prepara sus dados con las siguientes caras:

Dado claro:

5x 

1x 



Dado oscuro:

4x 

1x 

1x 



6

Cada jugador recibe una Reserva de Fragmentos antiguos y lo coloca bajo su Inventario de Héroe. Además, también reciben un indicador de recurso de su color y lo dejará en la casilla "0" de esa reserva.



7

Retira la funda del *Bosque* y ponlo sobre el *Subsuelo*. Deja la funda a un lado.

8

Prepara las fichas de Lealtad que coincidan con los colores de los jugadores. Utiliza el tablero de Evento por el **lado de los titanes**. Coloca las fichas de Lealtad en la casilla inicial.

9

El resto de la preparación de la partida no sufre cambio alguno.

Cartas del Módulo de los titanes

Cartas alternativas con 



CÓMO JUGAR CON EL MÓDULO DE LOS TITANES

En el **Módulo de los titanes**, podrás jurar lealtad a los dioses o a los titanes para beneficiarte de sus respectivos poderes. Puedes tratar de satisfacer a ambos, pero podrías terminar perdiéndolo todo en el proceso.

Algunas cartas de Hazaña Heroicas y caras de dado te permiten ser leal a los dioses o a la Rebelión que se ha desatado contra ellos. Los titanes te dan acceso a un recurso único que te permite realizar Hazañas Heroicas más fácilmente, cubriéndote de gloria al hacerlas. Los dioses mejoran tus **Bendición Divina** dándote más Oro y Puntos de Gloria. Sin embargo, ten cuidado, ya que al final de la partida, los Héroes serán recompensados o castigados dependiendo de su lealtad.

Las reglas son las mismas que las del juego básico con los siguientes cambios.

EL TABLERO DE LOS TITANES

Cada jugador tiene una ficha de Lealtad que se mueve en el Tablero de los titanes. Su posición indica la lealtad del jugador: si pertenece a los dioses o bien a la Rebelión de los titanes.

MOVIENDO LA FICHA EN EL TABLERO DE LOS TITANES

El Tablero de los titanes está dividido en dos partes: la Rebelión en el lado izquierdo, la Fidelidad a los dioses en el lado derecho. Durante el transcurso de la partida, las fichas de Lealtad irán de un lado a otro del tablero.

Los jugadores ganan:

- Fidelidad  para mover la ficha de Lealtad hacia el lado de Fidelidad a los dioses;
- Fragmentos antiguos  para mover la ficha de Lealtad hacia el lado de la Rebelión.

Fidelidad

La Fidelidad representa tu lealtad a los dioses. No es un recurso y no puede guardarse en ninguna reserva. Cuando **ganas** Fidelidad, **debes mover** tu ficha de Lealtad hacia la derecha tantas casillas como  hayas ganado.

Fragmentos antiguos

Los Fragmentos antiguos representan tu lealtad a los titanes. También es un nuevo tipo de recurso que dispone de su propia reserva y que funciona igual que la reserva en el Inventario de Héroe.

Los Fragmentos antiguos pueden utilizarse como  o bien  para las Hazañas Heroicas y/o para realizar una acción adicional. Cuando **ganas** un Fragmento antiguo, o más, a) añades esa cantidad a tu reserva de Fragmentos antiguos y b) **debes mover** tu ficha de Lealtad a la izquierda tantas casillas como  hayas ganado (incluso si tu reserva de  está llena).

Trayecto principal y trayectos especiales

Cuando los jugadores mueven su ficha de Lealtad de un lado a otro siguen el trayecto principal.

Sin embargo, el Tablero de los titanes también cuenta con trayectos especiales (de color azul). Cuando la ficha de Lealtad de un jugador llega a una intersección con un trayecto especial, se aplican las siguientes reglas:

- Si la flecha representada en el trayecto especial sigue la dirección en la que se movía la ficha de Lealtad (hacia la Fidelidad a los dioses o bien hacia la Rebelión), entonces la ficha de Lealtad **debe** seguir el trayecto especial.
- De lo contrario, si la flecha representada en el trayecto especial va en la dirección contraria a la que se movía la ficha de Lealtad (hacia la Fidelidad a los dioses o bien hacia la Rebelión), entonces la ficha de Lealtad permanece en el trayecto principal.



Ejemplo:

Álex recibe una **Bendición Divina** con la que obtiene:  y . Por lo que añade **1**  y **1**  a sus reservas, y después mueve su ficha de Lealtad una casilla hacia el lado de la Fidelidad del Tablero de los titanes.



Puesto que su ficha de Lealtad estaba en una casilla con un trayecto especial marcado con una flecha que apunta al lado de Fidelidad, debe tomar ese trayecto especial.

EFFECTOS DE LAS CASILLAS DEL TABLERO DE LOS TITANES

La posición de tu ficha de Lealtad en el Tablero de los titanes tiene dos efectos: uno durante la partida, y el otro al terminar la partida y calcular tu puntuación final.

Efectos durante la partida

Dependiendo del lugar del tablero en el que se encuentre la ficha de Lealtad, los jugadores pueden beneficiarse de los efectos 🎲. El Tablero de los titanes está dividido en diferentes zonas. Estas zonas activan efectos especiales que los jugadores pueden utilizar mientras su ficha se encuentre en esa zona y si cumplen con ciertas condiciones de activación.

ZONAS DE FIDELIDAD A LOS DIOSES

Los efectos que proporcionan los dioses se aplican dependiendo de los resultados de **tus dados** cuando recibes una **Bendición Divina** o bien una **Bendición Menor**.



Efecto 🎲 - **Condiciones de activación:** cuando ganas 🎲 al recibir una **Bendición Divina** o bien una **Bendición Menor**.

Efecto 🎲: añade 1 🎲 adicional a tu reserva.



Efecto 🎲 - **Condiciones de activación:** cuando ganas 🎲 al recibir una **Bendición Divina** o bien una **Bendición Menor**.

Efecto 🎲: añade 1 🎲 y 1 🎲 adicional a tu reserva.



Efecto 🎲 - **Condiciones de activación:** cuando ganas 🎲 al recibir una **Bendición Divina** o bien una **Bendición Menor**.

Efecto 🎲: añade 1 🎲 adicional a tu reserva.

Nota: Siempre debes tener en cuenta la zona en la que se encuentra tu ficha de Lealtad **cuando** vayas a aplicar el efecto de la cara de dado.

Nota 2: Cuando recibas una **Bendición Divina**, aplica el efecto cada vez que cumplas con las condiciones de activación, es decir, dos veces si ambos dados cumplen con la condición.

Nota 3: Convertir recursos en 🎲 gracias al "Centinela" o al "Cíclope", no activa el efecto 🎲.

Nota 4: No puedes utilizar el 🎲 ganado debido a los efectos de 🎲 o de 🎲 para aplicar el efecto del "Cíclope".



Ejemplo:

Mario recibe una **Bendición Divina** y obtiene 🎲 y 🎲. A continuación, aplica el efecto del primer dado, 🎲. Añade 1 🎲 a su reserva y mueve su ficha de Lealtad una casilla hacia la derecha en dirección a la Fidelidad a los dioses. No se beneficia del efecto 🎲 ya que no se encuentra en la zona de bonificación cuando aplica el efecto del dado.



Después, **Mario** aplica los efectos del segundo dado, 🎲. Ganando 1 🎲, 1 🎲, 1 🎲 y 1 🎲. También gana 1 🎲 y 2 🎲 adicionales debido a que ahora se encuentra en la zona 🎲 y 🎲, y por tanto cumple con las condiciones de activación de la zona.

ZONAS DE REBELIÓN

Los efectos que proporcionan los titanes se aplican dependiendo de tus Hazañas Heroicas.



Efecto - **Condición de activación:** Cuando eres el primer jugador en realizar una Hazaña Heroica en la partida.

Efecto : Gana 3 .



Efecto - **Condición de activación:** Cuando no eres el primer jugador en realizar una Hazaña Heroica y no has realizado ninguna antes.

Efecto : Gana 2 .



Efecto - **Condición de activación:** Cuando eres el primer jugador en realizar una Hazaña Heroica en la partida.

Efecto : Gana 5 .



Efecto - **Condición de activación:** Cuando no eres el primer jugador en realizar una Hazaña Heroica y no has realizado ninguna antes.

Efecto : Gana 3 .



Ejemplo:

Álex recibe una **Bendición Divina** y obtiene y . Gana 1 y 2 y mueve su ficha de Lealtad una casilla hacia la izquierda en dirección a la Rebelión .



Realiza la Hazaña Heroica "El primer Titán". Como es el primer jugador en realizar esa Hazaña Heroica en la partida, gana 5 .



A continuación, elige realizar la Hazaña Heroica "El Obstinado" gracias al efecto de la carta "El primer Titán", ganando 3 ya que no ha realizado esa Hazaña Heroica hasta ahora y no es el primero en hacerlo en esta partida. Después aplica de inmediato su efecto y **forjar** la cara de dado en uno de sus dados.

Efectos de final de la partida

Al calcular tu puntuación final, suma (zona de Fidelidad a los dioses) o resta (zona de la Rebelión) el número de Puntos de Gloria indicados en la casilla que ocupe tu ficha de Lealtad.

CARTAS LUNARES



Efecto : Recibe de la reserva 2 fichas de Recuerdo que coincidan con el color de tu carta "Recuerdo". Elige una de las caras de cada ficha (2 + 1 o bien 2 + 1) y después ponlas, mostrando la cara elegida, en cualquier Isla. Las fichas deben ponerse en dos Islas diferentes.

Efecto - **Condiciones de activación:** Una vez que realices una Hazaña Heroica en una Isla que incluya una de las fichas que coincidan con esta carta «Recuerdo», descarta la ficha de esa Isla.

Efecto : Gana la recompensa que muestre la ficha.

Nota: Aunque haya otras fichas de otro color en una Isla (sean tuyas o las de un oponente) puedes colocar una de tus fichas en la misma Isla.



Sin efecto instantáneo.

Efecto : Recibe una **Bendición Menor**. Si obtienes o con esa bendición, mueve las fichas de Lealtad de los demás jugadores una casilla hacia la izquierda, en dirección a la Rebelión.



Elige una cara de dado de entre las que queden disponibles en el Bosque y fórlala inmediatamente en uno de tus dados.

CARTAS SOLARES

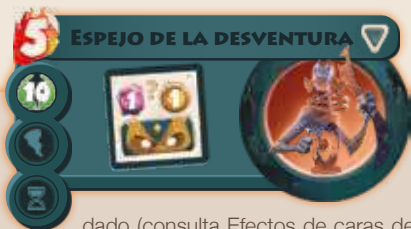


Elige una cara de dado de entre las que queden disponibles en el Bosque y fórlala inmediatamente en uno de tus dados.



Sin efecto instantáneo.

Efecto : Gana 1 o bien 1.



Recibe del Bosque la cara de dado que se corresponda con la carta "Espejo de la desventura". Elige a otro jugador como el portador de esa cara de dado (consulta Efectos de caras de dado, Módulo de los titanes, pág. 18). Ese jugador deberá forjar esa cara inmediatamente en uno de sus dados. No podrá quitar esa cara de dado en lo que queda de partida.

Efecto - **Condición de activación:** Cada vez que se activen los efectos asociados con esta carta.

Efecto : Aplica los efectos de ambos dados del portador de la cara tal y como si recibieras una **Bendición Divina**.

EFECTOS DE CARAS DE DADO



Módulo de la diosa: Haz avanzar tu ficha de Gólem una casilla en el Tablero de la diosa y aplica el efecto de esa casilla. Si cuando recibes una **Bendición Divina**, obtienes esta cara de dado y además , aplica la Bonificación (consulta la pág. 11).



Módulo de la diosa: Haz retroceder tu ficha de Gólem una casilla en el Tablero de la diosa y aplica el efecto de esa casilla. Si cuando recibes una **Bendición Divina** obtienes esta cara de dado y además , aplica la Bonificación (consulta la pág. 11).



Módulo de los titanes: Gana 1  y 1 .



Módulo de los titanes: Gana 1 .



Módulo de los titanes: Gana 3  y 1 .



Módulo de los titanes: Gana 2 , 1  y 1 .



Módulo de los titanes: El “Espejo de la desventura” está disponible en cuatro colores. Cada cara está asociada con una carta de Hazaña Heroica del mismo color. Cada carta tiene dos efectos que recompensan a 2 jugadores diferentes: al portador de la cara de dado y al dueño de la carta.

Efecto 1) Tú (como portador de la cara de dado) ganas 1  o bien 1 .

Efecto 2) El dueño de la carta correspondiente activa su efecto .

 +  Efecto 1) Tú (como portador de la cara  + ) ganas 1  o bien 1 , y 1  o bien 1 .

Efecto 2) El dueño de cada carta correspondiente activa su efecto . Si el mismo jugador posee ambas cartas, activará el efecto  de su carta dos veces, por lo que ganará el resultado dos veces.

 +  Efecto 1) Tú (como portador de la cara ) multiplicas la recompensa por 3 (3  o bien 3 .

Efecto 2) El dueño de la carta correspondiente activa su efecto  y multiplica la recompensa que desee por 3 (3  o bien 3 .



Módulo de los titanes: Hay 4 caras diferentes de “Caos”. Cada cara muestra una recompensa A (fondo de color) y una recompensa B (fondo claro). El efecto de la cara  cambia dependiendo del resultado del dado con el que esté emparejado. Puedes ganar la recompensa A o la recompensa B, pero nunca ambas.

Recompensa A: Si el resultado del otro dado te proporciona un recurso que coincida con el color de esa cara , gana la recompensa A (fondo coloreado).

Azul:  / **Rojo:**  / **Amarillo:**  / **Verde:** 

Recompensa B: Si el resultado del otro dado te proporciona un recurso que no coincide con el color de esa cara , gana la recompensa B (fondo claro).

 /  Recompensa A: Gana 2  y 3  / Recompensa B: Gana 2 

 /  Recompensa A: Gana 2  y 3  / Recompensa B: Gana 2 

EL DADO CELESTIAL



Gana 12 .



Gana 5 .



Gana 3  y gana 3 , 1  o bien 1 .



Aplica el efecto de uno de los dados de tus oponentes, o bien de uno de tus dados.



Elige una cara de uno de tus dados, pon el dado mostrando esa cara y aplica su efecto.



Mejora en dos niveles una cara de tus dados. Consulta “El Mercader” en la pág. 6 para saber como mejorar una cara.

UNAS PALABRAS DEL DISEÑADOR

Publicar un juego es siempre un reto en la vida de un diseñador. Sin embargo, también es la ocasión ideal para daros las gracias a todos vosotros, jugadores de todo el mundo, que compartís la misma pasión que nos mueve, la pasión por los juegos. Es por ello por lo que deseo para vosotros muchos juegos hermosos, llenos de emociones y giros inesperados.

-Régis Bonnessée

CRÉDITOS

Diseñador: Régis Bonnessée
Director editorial: Régis Bonnessée
Responsables de proyecto: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau
Desarrollo: Alexandre Garcia, Arthur Décamp, Lucas Forlacroix, Nicolas Sato, Valentin Gaudicheau
Director artístico: Jérémy Couturier
Ilustraciones: Biboun
Maquetación: Thomas Dutertre
Diseño gráfico: Clément Dautremay, Mélanie André
Reglamento: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau
Traducción: Midna
Edición: Asmodee Ibérica
Marketing: Mathieu Aubert
Comunicación: Maximilien Da Cunha, Paul Neveur
Director de producción: Alexandra Soporán
Administración: Amélie Roulet, Pascale Belot
Pruebas de juego: Adrien Baudet, Alexis Chapeau, Alice Peyrard, André Vanouche, Anthonin Michelet, Association MIPEUL, Brice Chardin, Charles Triboulot, Christophe Dufaux, Emmanuel Biré, Hélène Grisoni, Julie Vignaud, Mathieu Carlouet, Maud Boileux, Olivier Noc, Paul Ferret, Pierre Laporte, Quentin Faure, Stéphane Sarrazin



¿Algún problema?

Servicio de atención al Cliente

www.asmodee.es

© 2018 Libellud. Todos los derechos reservados.
Dice Forge: Rebellion y el logotipo de *Libellud*
son marcas registradas de *Libellud*.



Dixit



3-6
8+
30'



MYSTERIUM



10+
2-7
42'



SHADOWS AMSTERDAM



10+
2-8
30'



14+
2-4
60 min



Seasons