

DODOS RIDING DINOS



1-6



14+



20'





¡Isla Dodino necesita un nuevo Líder!

¡Dinos carguen al Dodo más digno y corran para ser quienes alcancen primero el Trono de huevo dodosaurio!

Elige la miniatura de tu Dodino favorito. Avanza con cartas de movimiento azules o rojas mientras resuelves sus efectos bombásticos. Prueba tu destreza arrojando bananas, disparando huevos o haciendo caer meteoritos sobre tus rivales.

Las cartas rojas son muy poderosas, pero si muchos jugadores las seleccionan en la misma ronda sus efectos se cancelan. Las cartas verdes te permiten reaccionar en cualquier momento.

Dañar a tus rivales provoca que pierdan cartas de su mano. Al quedarse sin cartas, retroceden como castigo y rellenan su mano. Al final de ronda el Corredor Líder avanza extra mientras que el resto roba cartas.

¡El Dino y Dodo más rápidos reclamarán el Trono de huevo dodosaurio!

COMPONENTES



2 Tableros impresos por ambos lados.



64 Cartas de movimiento



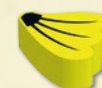
2 Dados



16 Cartas de poderes



12 Cartas de corredor



1 Ficha de proyectil de banana



1 Ficha de proyectil de huevo



1 Ficha de proyectil de meteorito



1 Ficha de proyectil de pluma



1 Ficha de proyectil de tronco



1 Ficha de jugador inicial



12 Miniaturas de corredor y 12 Meeples de dinosaurio

CARTAS DE MOVIMIENTO

Usa estas cartas para avanzar en la pista mientras resuelves sus efectos bombásticos. Existen tres tipos:

Las cartas **Normales** o **Agresivas** se juegan durante la Fase de planeación.

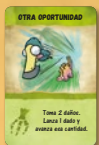
Juega las cartas de **Reacción** durante la Fase de carrera, puedes usarlas incluso fuera de tu turno.



Normal



Agresiva



Reacción

Nombre

MADRUGADOR



VALOR DE VELOCIDAD:
Número de hexágonos a avanzar.

Efecto

Modo solitario:
Modificador de velocidad del retador

CARTAS DE CORREDOR

Esta carta identifica a tu Corredor.

Muestra su habilidad única (pg.7) y el Modificador de velocidad del retador para usarlo como inteligencia artificial en modo solitario o juego a dos personas. Primero se muestra el nombre del Dodo, en homenaje al paleontólogo que descubrió o realizó estudios del fósil de su Dino.

Nombre

Habilidad del corredor

Dificultad del retador



PREPARACIÓN

1 Posiciona el tablero al centro del área de juego.

2 Cada jugador elige una miniatura* y su Carta de corredor correspondiente (si estas jugando con menos de 3 personas consulta la pg. 8). Regresa el resto de miniaturas y Cartas de corredor a la caja.

3 La persona que corra más rápido será jugador inicial. Toma y coloca frente de ti la ficha de jugador inicial.

*Reemplaza todas las miniaturas por meeples si lo deseas.

4 Elige la pista interior o exterior. A partir del último jugador y en sentido antihorario, los jugadores colocan su miniatura en los hexágonos antes de la línea de meta como se indica:

- Los últimos dos jugadores se colocan en el primer hexágono detrás de la línea meta.
- Los siguientes dos jugadores se colocan en el segundo hexágono detrás de la línea meta.
- El resto de jugadores se colocan en el tercer hexágono detrás de la línea meta.

5 Baraja las Cartas de movimiento y reparte 6 a cada jugador. Coloca el resto en la mesa formando el Mazo de movimiento.

6 Coloca los dados y fichas de proyectil en la mesa accesibles a todos los jugadores.



🦷 CÓMO JUGAR UNA CARRERA

Compite para ganar la carrera. La ronda se divide en dos fases: primero la **Fase de preparación** y luego la **Fase de carrera**.

En Fase de preparación, selecciona en secreto la carta que jugarás esa ronda. Luego durante la Fase de carrera, se toman turnos para avanzar de acuerdo al Valor de velocidad de su carta y resolver su efecto. El juego termina al final de una ronda en la que por lo menos un corredor haya completado la vuelta y cruzado la línea de meta. ¡El corredor más adelantado después de cruzar la línea de meta será el ganador!

Para jugar la experiencia completa, lee las reglas del Modo copa en la página 7.

🦷 FASE DE PREPARACIÓN

1 En simultáneo, todos eligen una carta de su mano (**Normal** o **Agresiva**) para jugar y la colocan frente a ellos bocabajo.

No puedes elegir Cartas de reacción en esta fase.

2 Cuando todas las cartas estén sobre la mesa, se revelan al mismo tiempo.

3 Si dos o más Cartas agresivas son reveladas, sus jugadores se consideran **Enfurecidos** por el resto de la ronda.

Cuando los jugadores se **enfurecen**, los efectos de sus Cartas agresivas jugadas en esta fase se cancelan.

Enfurecimiento a 6 jugadores. Tres o más Cartas agresivas son necesarias para considerar a sus jugadores **Enfurecidos**.

4

🦷 FASE DE CARRERA

Empezando con el jugador que tiene la ficha de jugador inicial, tomen turnos en sentido horario para resolver sus cartas jugadas. En tu turno, sigue estos pasos:

- 1** Avanza a tu Corredor la cantidad de hexágonos que muestra el Valor de velocidad de tu carta.
- 2** En este momento, cualquier jugador puede jugar Cartas de reacción.
- 3** Si tu efecto no ha sido cancelado por cualquier motivo, resuélvelo.
- 4** Descarta tu carta jugada colocándola en la pila de descarte.
- 5** Los jugadores sin cartas en la mano, deben recuperarse: retrocede 3 hexágonos y robar una nueva mano de 5 cartas.

El jugador a la izquierda continúa con su turno.

Cuando todos hayan tomado su turno, se prosigue con el Fin de ronda.

Ejemplo de un turno:

- Spike juega la carta **Trueno**.
- Primero, Spike avanza 2 hexágonos.
- Luego, Spike resuelve su efecto, da 2 daños a los Corredores delante de Spike (Cada jugador elige y descarta 2 cartas de su mano).
- Spike descarta la carta **Trueno** y termina su turno.



🦷 FIN DE RONDA

- 1** Resuelve las habilidades y poderes de “Fin de ronda” a partir del jugador inicial en sentido horario.
- 2** El Corredor líder avanza 1 hexágono.
- 3** El resto de jugadores roba 1 carta, a partir del jugador inicial (o a su izquierda, en caso de que él sea el Corredor líder).
- 4** Los jugadores sin cartas en mano retroceden 3 hexágonos y roban 5 cartas para recuperarse.
- 5** Pasa la ficha de primer jugador a la izquierda.

🦷 FIN DE LA CARRERA

La carrera termina cuando por lo menos un Corredor ha completado la pista y ha terminado después de la Línea de meta. En caso de que más de un jugador cumpla esta condición, el Corredor líder al final de esta ronda será el ganador.

En caso de empate, el jugador empatado con más cartas en mano gana. Si el empate continúa, la victoria es compartida.

EFECTOS

Las cartas tienen efectos que alteran el curso del juego de distintas formas.

DAÑO

Al tomar daño, debes elegir y descartar cartas de tu mano igual a la cantidad de daño que tomaste. Colócalas en la pila de descarte.

Durante el juego, las cartas de tu mano son la energía de tu Corredor; si al jugar o tomar daño te quedas sin cartas en mano, al final de ese turno debes retroceder 3 hexágonos y robar 5 cartas para recuperarte.

No puedes jugar un efecto o poder que requiere tomar más daño que las cartas que tengas en mano.

Si un Corredor recibe más daño que la cantidad de cartas en su mano, ese jugador descarta toda su mano y espera al final de ese turno para recuperarse.

BLOQUEO Y MEGABLOQUEO

Estas cartas cancelan el efecto de cualquier Carta de movimiento, incluso otro Bloqueo o Megabloqueo. El valor de velocidad no puede cancelarse.

No puedes cancelar un Proyectoil o dado que ya ha sido lanzado, o un efecto que provoque daño y alguna carta ya haya sido descartada.

ROBAR CARTAS

Algunos efectos, habilidades o poderes te permiten robar cartas adicionales. No hay límite de mano. Al terminarse el mazo de Movimiento, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo. Efectos con hurto te permiten robar cartas al azar de la mano de otros jugadores, a menos que la carta especifique lo contrario.

METEORITO

Toma la Ficha de Meteorito con tu puño y colócalo sobre los Corredores que quieres golpear. Debe estar a 30 centímetros sobre el tablero. Abre tu puño dejando caer la ficha. Todos los Corredores tocados por la ficha se consideran golpeados, incluso el jugador que la lanzó.

HUEVO

Coloca a un lado todos los Corredores en el mismo hexágono que tu Corredor. Pon la ficha de Huevo al centro de ese hexágono. Con un dedo sin la resistencia de tu pulgar dispara el huevo. Todos los Corredores tocados por la ficha se consideran golpeados.

BANANA

Toma la Banana con tu mano, apoya el codo sobre la mesa con tu puño en alto. Tira la ficha usando solo la muñeca. Todos los Corredores tocados por la ficha se consideran golpeados, incluso el jugador que la lanzó.

PLUMA

Toma la ficha de Pluma con la palma de tu mano, debe estar a 30 centímetros del borde de la mesa. Lanza la ficha haciendo una curva hacia el tablero. Solo el Corredor que sea tocado primero por la ficha se considera golpeado.

TRONCO

Toma el Tronco dentro de tu puño, colócalo encima de tu Corredor. Luego, abre tu puño dejando rodar el Tronco por tu palma, tus dedos deben tocar a tu Corredor. Todos los Corredores tocados por la ficha se consideran golpeados.

Antes de lanzar un Proyectoil puedes acomodar a los Corredores sin sacarlos de su hexágono.



Los Proyectoiles (excepto la Pluma) causan a cada Corredor golpeado la cantidad de daño que indica su Carta de movimiento.

MUNDO DODINO

¡Bienvenido al mundo Dodino! Corre a través de cuatro mapas únicos y encuentra tu favorito. Cada mapa cuenta con una pista interior recomendada para 5 o 6 jugadores y una exterior para 4 o menos jugadores.

ISLA DODINO

El sitio donde Dodos y Dinos vivimos en paz... ¡pero nuestro líder ha sido aplastado por un meteorito! ¡Ahora debemos correr para reclamar el Trono de huevo dodosaurio antes que los demás! Nuestra isla necesita un nuevo líder.

Parece que este mapa no cuenta con hexágonos especiales, ¿pero quién sabe?, quizá esconde el mayor secreto del juego.



Línea de meta Hexágono regular

CIELO BOREAL

Isla Dodino tiene curiosos efectos magnéticos. Esto causa la aparición de inmensas auroras boreales que durante noches despejadas parece que tocan la isla. Los Dinos han descubierto que pueden saltar en ellas y correr cruzando el cielo nocturno.



Rampa de cristal.

Al llegar a una Rampa de cristal debes intentar saltar al otro lado cruzando el cielo. Dispara un huevo (No causa daño, ni activa Habilidades) desde la Rampa hacia los hexágonos de aterrizaje (marcados con una huella). Cada intento cuesta un movimiento de tu Valor de velocidad. Si la ficha toca uno de los hexágonos de aterrizaje, continúa avanzando desde ese hexágono.

Antes de disparar el huevo, aparta cualquier miniatura de los hexágonos de aterrizaje.

Si agotas tus intentos sin éxito, elige una de las siguientes opciones:

1. Toma 2 daños y coloca a tu Corredor en el hexágono de la huella pequeña.
2. Termina tu turno en la Rampa de cristal.



Hexágono de aterrizaje

Al retroceder de los hexágonos de aterrizaje a la Rampa de cristal regresa de forma automática.

6

VOLCÁN ÍGNEO

¡Han caído Dodos en el volcán! ¡Dinos, salten al cráter para rescatarlos! Corre rápido para evitar quemar tus patas en el caliente terreno volcánico.



Flamas.

Solo puedes entrar a un Hexágono de flama al terminar tu avance exactamente en ese hexágono. Al avanzar puedes elegir ignorar el hexágono y avanzar por la pista normal. No puedes acceder a estos hexágonos al retroceder.

Cuando termines en uno de estos hexágonos, elige uno de los siguientes efectos:

A) Cenizas: Toma una carta del descarte a tu elección.

B) Bola de fuego: Da 1 daño a todos los Corredores ubicados en los 2 hexágonos más cercanos a la Flama (en cualquier dirección o distancia).



ICEBERG POLARIA

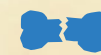
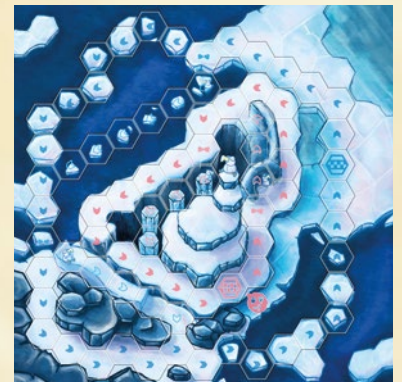
En invierno, es común ver icebergs cercanos a la isla. Los vientos helados han formado un puente por el que los Dinos pueden explorar estas tierras.

Atajo peligroso.

En la pista hay hexágonos con señales de atajo. Cuando llegues a una señal debes lanzar un dado (No activa habilidades, ni otorga movimiento adicional):

4, 5, o 6 (Éxito): Continúa tu avance por los Hexágonos de atajo.

1, 2, o 3 (Fallo): Toma 1 daño y continúa tu avance por la pista normal.



Señal de atajo



Hexágono de atajo

No puedes entrar a hexágonos de atajo al retroceder.



Nieve gruesa (Solo pista interior): El Valor de velocidad de las cartas de Movimiento se disminuye uno. Resultados de dados, efectos, habilidades o poderes no son afectados.

EXPERIENCIA DE JUEGO COMPLETO

MODO COPA

¡Corre con fuerza Dino y sabiduría Dodo completando cuatro carreras!

Obtén la primera o segunda posición en todas las carreras que puedas para conseguir más Fans y ganar la Copa Dodino.

PREPARACIÓN ADICIONAL

1 Mezcla las Cartas de poder y coloca el mazo en la mesa.

2 Coloca los 12 meeples o miniaturas en la mesa (las fichas que no usen como Corredores en el tablero) formando la reserva de Fans.

3 Juega las pistas en este orden: Isla Dodino, Volcán Ígneo, Iceberg Polaria y Cielo Boreal.

Recomendamos jugar la Copa en las pistas interiores. Si deseas un tiempo de juego extendido, puedes elegir las pistas exteriores.

CARTAS DE PODERES

Otorgan beneficios para compensar a quienes no recibieron Aficionados al finalizar una carrera.

La carta indica cuando se resuelve. Algunas requieren ser descartadas para jugarse. Los beneficios de estas cartas no se pueden cancelar.



CÓMO JUGAR

Juega cada una de las cuatro pistas siguiendo las reglas de “Como jugar una carrera”. Al final de cada carrera, recibe Aficionados o cartas de Poderes de acuerdo a tu posición:

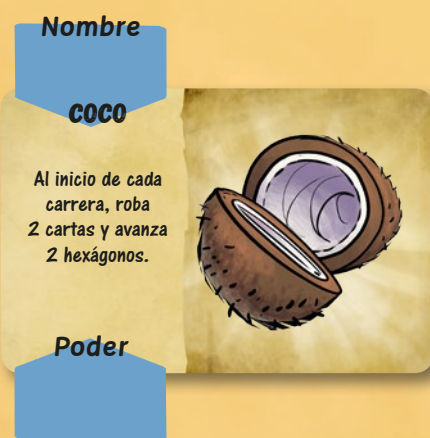
- 1º lugar: Toma 2 Fans de la reserva.
- 2º lugar: Toma 1 Fan de la reserva.
- 3º a 6º lugar: Roba 1 carta de Poderes.

Desempate: En caso de empate en posición al final de la carrera, se favorece a quien conservó más cartas en mano. Si persiste, los empatados tiran un dado, el número mayor gana.

Recomendamos jugar con las Habilidades de Corredor.

Las cartas de Poderes se colocan a un lado de la carta de Corredor. No hay límite de cartas de Poderes.

Al final de una carrera, prepara la siguiente pista; El ganador de la pista previa recibe la Ficha de jugador inicial.



**Un efecto de Carta agresiva activado por la carta de poder Kiwi rojo, no se cancela.*

Los Retadores (ver página 8) en lugar del poder de sus cartas de Poderes, avanzan 3 hexágonos al principio de la carrera por cada carta de Poderes que tengan.

FIN DE LA COPA

Al concluir la cuarta carrera y repartir beneficios, el jugador con más Fans se convierte en el ganador de la Copa Dodino.

Para desempatar: se favorece al jugador que conserve más cartas de Poderes; de persistir, quien conserve más cartas en mano. De continuar empatados se comparte la victoria.

HABILIDADES DE CORREDOR

Antes de iniciar una partida, decidan en conjunto si juegan o no con las Habilidades. Posicionen su carta de Corredor mostrando el lado escogido.

La habilidad ofrece un beneficio único para tu Corredor en el momento que indica. El jugador determina si la habilidad se resuelve antes, durante o después de realizar efectos o mejoras de sus cartas que puedan activar esta habilidad.

Habilidades que coincidan en el tiempo de resolución, se realizan en sentido horario a partir del jugador inicial.



MODO SOLITARIO, PARTIDA A 2 JUGADORES E INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

RETADORES

Corre contra Retadores controlados por el juego con dificultad ajustable. Esta variante es necesaria para el modo solitario y partida a 2 jugadores.

Independiente del número de jugadores, puedes agregar el número de Retadores que desees a una carrera.

Para ajustar tu experiencia, cambia a Retadores con distintos niveles de dificultad acorde al reto que desees.

PREPARACIÓN ADICIONAL

1 Para un jugador agrega dos Retadores. Para dos jugadores agrega un Retador.

2 Por cada Retador contra el que se correrá, toma una Carta de corredor y colócala en la mesa.

3 Coloca su miniatura en la pista.

4 La mano de cartas del Retador se coloca bocabajo a un lado de su Carta de corredor.

5 Tú serás el primer jugador. Toma la Ficha de jugador inicial.

CÓMO JUGAR

Sigue las reglas del juego regular. Para determinar cómo avanza un Retador sigue estos pasos:

En la Fase de preparación después de descubrir tu carta, revela la primera carta de la mano de cada Retador. La carta revelada y el Modificador de velocidad del Retador correspondiente determinan cómo avanza:

Carta Normal:

Avanza al Retador tantos hexágonos como el Valor de velocidad más el Modificador de velocidad normal del Retador.

Carta Agresiva:

Avanza al Retador tantos hexágonos como el Valor de velocidad multiplicado por el Modificador de velocidad agresivo del Retador.

Si el Retador no se encuentra Enfurecido, el resto de Corredores toman 2 daños.

Carta de Reacción:

Lanza la cantidad de dados mostrada en el Modificador de velocidad de reacción del Retador. Avanza al Retador la cantidad de hexágonos correspondientes.

CONSIDERACIONES

Los Retadores no realizan efectos, poderes o habilidades de sus cartas.

Al final de ronda cada Retador avanza o roba cartas acorde a su posición en la carrera.

Las cartas Agresivas reveladas por los Retadores en Fase de preparación, cuentan para Enfurecer a los Corredores.

Cuando un Retador toma daño, descarta cartas de su mano hasta cubrir el daño. Cuando se termine su mano, al final de ese turno retrocede al Retador 3 hexágonos y roba 6 cartas a su mano para recuperarlo.

Ignoran todos los hexágonos especiales:
En Volcán Ígneo no entran en los Hexágonos de flama.

En Iceberg Polaria no activan el tiro de atajo ni avanza por ellos. Tampoco reduce su Valor de velocidad.

En Cielo Boreal va directo de la Rampa de cristal al hexágono de la huella más pequeña con un solo avance.

Si el avance del Retador resulta en cero, no avanza ese turno.

Turno de ejemplo de un Retador.

Retador Spike juega una de las siguientes cartas.



Dificultad

Modificador de velocidad



Avanza 3 hexágonos del Valor de velocidad de la carta, luego 2 adicionales por el Modificador de velocidad normal del retador. Cinco en total.



Multiplika el Valor de velocidad de la carta (2) por el Modificador de velocidad del retador (x2), su avance es de 4 hexágonos en total.



Lanza un dado, el tiro es un cinco, avanza al Retador esa cantidad de hexágonos.



VARIANTE PARA OCHO JUGADORES

MODO DERBY

(Variante de 8 jugadores)

¡Demasiados Dinos en carrera!

Elige un compañero y ganen el Trono de huevo dodosaurio juntos.

Sigue las reglas del juego regular con los siguientes cambios.

PREPARACIÓN ADICIONAL

1 Forma 4 equipos:

- Equipo 1: 1o y 5o jugador.
- Equipo 2: 2o y 6o jugador.
- Equipo 3: 3o y 7o jugador.
- Equipo 4: 4o y 8o jugador.

2 Los primeros 4 jugadores se posicionan en la pista exterior. El resto de jugadores correrán en la interior. El 5o jugador será el jugador inicial de la pista exterior. Organiza a los Corredores en cada pista siguiendo las reglas de preparación regulares.

CÓMO JUGAR

Corre dos carreras simultáneas usando el mapa completo. Ayuda a tu compañero para convertirse en el equipo ganador. Toma en consideración los siguientes cambios:

Fase de Preparación.

Después de revelar cartas, los equipos cuyo tipo de carta coincida avanzan a sus Corredores un hexágono en orden de turno. No puedes hablar con tu equipo acerca de las cartas que prepararán para esta fase.

Cinco o más cartas Agresivas son requeridas para considerar a los jugadores Enfurecidos.

Fase de Carrera.

Los proyectiles afectan a cualquier corredor. Excepto la Pluma que solo afecta la pista en la que corres. Bloqueo y Megabloqueo pueden usarse contra cualquier oponente.

Fin de ronda.

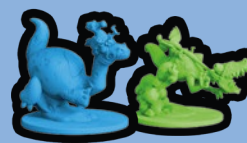
- Pasa la ficha de jugador inicial a la izquierda.
- El Corredor líder de cada pista avanza dos hexágonos.
- El 2o lugar de cada pista avanza un hexágono y roba 1 carta.
- El resto de Corredores roba 2 cartas.

Los corredores que hayan completado su pista se remueven del tablero. Al final de una ronda, si ambos integrantes de un equipo han terminado su pista, termina la carrera. El equipo con el Corredor Líder entre los que cumplen la condición anterior será el ganador. En empate se comparte la victoria.

Un Corredor removido continúa jugando como soporte de su equipo. En cada Preparación juega una carta, no realiza su efecto, pero el Valor de velocidad se suma a la carta de su equipo. Hace esto hasta agotar su mano.



Equipo 1:
Primero y quinto jugador.



Equipo 3:
Tercero y séptimo jugador.



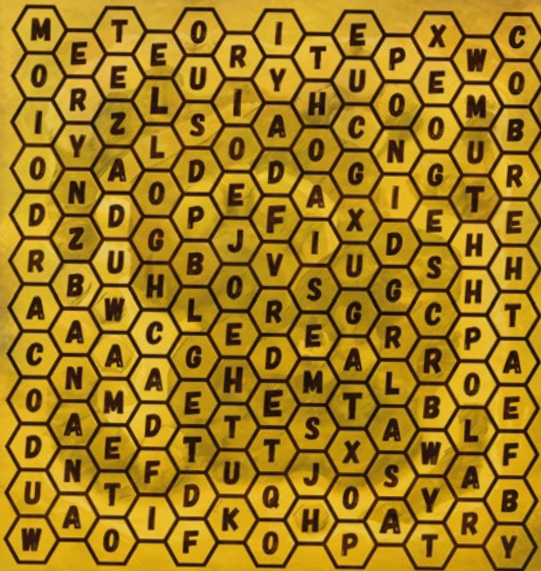
Equipo 2:
Segundo y sexto jugador.



Equipo 4:
Cuarto y octavo jugador.



CAMINO A EL DODORADO



Isla Dodino es un sitio con muchos secretos. Existe evidencia en Creature Kingdoms de un nexo con la ciudad sagrada de El Dodorado. Hemos encontrado este mapa y es probable que los Dodos tengan la respuesta. Encuentra sus posiciones en la isla para descifrar el mensaje. La frase secreta te guiará al tesoro.



¡Sigue tu aventura!

¿Necesitas ayuda? Contactanos.

www.dracostudios.com
support@dracostudios.com

www.detestablegames.com
editorial@detestablegames.com

LOGROS

¡Registra tu progreso!
 Juega las distintas modalidades para alcanzar todos los logros.

Nombre de jugador

Gana una carrera en cada pista.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana una carrera usando solo cartas Normales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana una carrera sin lanzar proyectiles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana una carrera sin lanzar dados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sé el jugador con más cartas en mano al finalizar una carrera que ganes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana una carrera no siendo el primer jugador que cruzó la Línea de meta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana una carrera en una sola ronda.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana una carrera compitiendo contra 5 Retadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana una carrera contra 2 Retadores difíciles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana una carrera con cada uno de los 12 Dodinos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana el Modo Copa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana todas las carreras del Modo Copa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana el Modo Derby.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gana el Modo Derby coincidiendo en tipo de carta todas las rondas con tu compañero de equipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Descifra el mensaje del mapa a El Dodorado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dodos Riding Dinos ha sido posible gracias a:



Dodos Riding Dinos, War for Chicken Island y un nuevo tercer juego forman parte de un gran universo. Las miniaturas y las islas se combinarán en una mayor experiencia de juego en un RPG próximo.

Rubén Hernández

Diseñador -
Detestable Games.

Pepe Macba

Desarrollador -
Detestable Games.

William Burgos

Editor y Director de
proyecto - Draco Studios.

Alina Carrillo

Gráficos de Kickstarter -
Detestable Games.

Iuán Escalante

Ilustrador -
Gnomosapiens.

Bernardo Álvarez

Alejandro Ortiz
Sergio Cruzado
Demostración en convención

Adrián Martínez

Logística -
Detestable Games.

Heriberto Valle

Escultura 3D -
Märchen Atelier.

And 4227 increíbles backers
de la ROARMY! ROAAAR!!



PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué pasa si los Corredores que han completado la pista son retrocedidos antes de la Línea de meta?

¡La carrera aún no termina! Juega una nueva ronda hasta que un Corredor gane.

¿Qué debo hacer si no tengo cartas para jugar durante la Fase de preparación?

Roba 5 cartas y retrocede 3 hexágonos.

El valor de velocidad de mi carta es cero o fue reducido a valor negativo. ¿Cuánto avanzo?

Esta carta no genera avance, solo juegas su efecto.

¿Cómo se mueve Oberndorfer?

Solo su Valor de velocidad es reducido uno, cualquier efecto o mejora no son afectados por esto.

¿Cuántos Corredores pueden compartir el mismo hexágono?

Cualquier cantidad. De exceder el hexágono, mantenlos lo más cerca posible a este.

Si una habilidad, efecto o mejora hace que relanze dados ¿El relanze activa de nuevo alguna habilidad?

No. Relanzar dados forma parte del primer lanzamiento.

GLOSARIO / ÍNDICE

Banana [p.5] Ficha de proyectil disparada con un lanzamiento de mano abierta.

Bloqueo (y Mega Bloqueo) [p.5] Carta de Reacción con el efecto de Cancelar.

Cancelar [p.5] Ignora el efecto de una carta de Movimiento.

Cartas/Mazo de movimiento [p.3, p.5] Cartas Normales, Agresivas y de Reacción, con valores de Velocidad y efectos que permiten a los jugadores avanzar, lanzar proyectiles y más.

Cartas de poderes [p.7] Cartas con beneficios especiales usadas en el modo Copa.

Corredor [p.3] Personaje con miniatura, meeple, y carta, que los jugadores usan para representar su avance.

Corredor líder [p.4] Corredor a la delantera de la carrera.

Daño [p.5] Cartas en mano que deben ser descartadas.

Efectos (Cartas de movimiento) [p.5] Acción que debe ser resuelta en el turno (a menos que sea Cancelada o Enfurecida).

Enfurecer [p.4] Estado que un jugador adquiere cuando múltiples jugadores revelan cartas Agresivas en la fase de Planeación. Los efectos de sus cartas son cancelados.

Fan [p.7] Piezas (meeples o miniaturas) usadas en el modo Copa, otorgadas a el 1° y 2° lugar.

Fase de carrera [p.4] Segunda fase donde los jugadores toman turnos para resolver sus cartas de Movimiento jugadas.

Fase de planeación [p.4] Primera fase donde los jugadores eligen cartas de movimiento en secreto y las revelan.

Fin de Ronda [p.4] Momento después de las Fases de planeación y carrera. Algunas habilidades y reglas tienen efecto aquí.

Habilidades (Corredores) [p.7] Beneficio único para los jugadores se activa en un tiempo específico.

Hexágono [p.6] Figura que conforma las pistas en el tablero de juego. Pueden ser especiales, camino regular, o de línea de meta.

Huevo [p.5] Ficha de proyectil que debe ser lanzada deslizando con un dedo.

Meteorito [p.5] Ficha de proyectil que se deja caer.

Modificador del valor de velocidad [p.8] Número en las Cartas de corredor, usados como Retadores, que modifican el Valor de velocidad.

Pila de Descarte [p.5] Zona común con todas las cartas descartadas.

Pista (Interior/Exterior) [p.6] Caminos cortos y largos en el tablero de juego donde los Corredores avanzan.

Pluma [p.5] Ficha de proyectil disparada con un lanzamiento de mano abierta.

Proyectil [p.5] Fichas diversas disparadas en formas diferentes, usadas principalmente para atacar.

Rebasar. Cuando un Corredor avanza y pasa la posición actual de otro Corredor.

Recuperar [p.5, p.8] Acción de retroceder 3 hexágonos y robar una nueva mano de 5 cartas al final de un turno o ronda cuando un Corredor no tiene cartas en mano.

Retadores [p.8] Corredores controlados por la inteligencia artificial del juego.

Tronco [p.5] Ficha de proyectil que se dispara rodándolo.

Turno [p.4] Secuencia de pasos que cada jugador sigue durante la fase de Carrera.

Valor de velocidad [p.3, p.4] Número en las cartas de movimiento que indica la cantidad de hexágonos a avanzar.

GUÍA DE REFERENCIA

SECUENCIA DE LA RONDA

1. Fase de Preparación

- Todos escogen 1 carta Normal o Agresiva de su mano.
- Revelenlas y verifiquen si hay jugadores **Enfurecidos**.

2. Fase de Carrera

A partir del jugador inicial en sentido horario, tomen turnos siguiendo estos pasos:

- Avanza igual a tu Valor de velocidad.
- Cualquiera puede jugar cartas de Reacción.
- Resuelve tu efecto y descarta la carta.
- Los jugadores sin cartas en mano deben **recuperarse**.

3. Fin de ronda

- Resuelve las habilidades y poderes de "Fin de ronda"
- El Corredor Líder avanza 1 hexágono.
- El resto de Corredores roba 1 carta.
- Jugadores sin cartas en mano deben **recuperarse**.

FINAL DEL MODO COPA

- 1o lugar: Toma 2 Fans.
- 2o lugar: Toma 1 Fan.
- 3o a 6o lugar: Robar 1 carta de Poderes.

FINAL DEL JUEGO

- Una carrera: Algún Corredor termina la pista y finaliza la ronda después de la Línea de meta.
- Modo Copa: Finalización de la cuarta carrera.
- Modo Derby: Finaliza la ronda, el segundo miembro de un equipo que ha completado la pista finaliza después de la Línea de meta.

MODO DERBY

- Los equipos que coinciden en su carta en Preparación, avanzan 1 hexágono.
- Cuando un miembro del equipo termina su pista es removido del mapa, luego el Valor de velocidad de su Carta de preparación se suma a su compañero.

ENFURECER

Ignora los efectos de las Cartas agresivas jugadas durante la Fase de preparación si:

- 1 a 5 jugadores: 2 o más cartas son reveladas.
- 6 jugadores: 3 o más cartas son reveladas.
- Modo Derby: 5 o más cartas son reveladas.

DAÑO

- Descarta cartas igual a la cantidad de daño recibido.

RECUPERAR

- Retrocede 3 hexágonos y roba 5 cartas.
- Retadores roban 6 en lugar de 5 cartas.

BLOQUEO Y MEGABLOQUEO

- Cancela el efecto de una Carta de movimiento.
- No se cancela el Valor de velocidad.

PISTAS Y HEXÁGONOS

- **Volcán Ígneo:** Cuando terminas tu avance en un Hexágono de flama elige: Cenizas: Toma una carta del descarte. O Bola de fuego: Da 1 daño a todos los Corredores en los 2 hexágonos más cercanos.
- **Iceberg Polaria:** Al avanzar a una Señal de atajo, lanza un dado: 4, 5 o 6 (Éxito): Continúa por los Hexágonos de atajo. 1, 2 o 3 (Fallo): Recibe un daño y continúa por el camino regular. **Nieve gruesa** (Solo pista interior): El Valor de velocidad se reduce uno.
- **Cielo Boreal:** Cruza la Rampa de cristal disparando un Huevo a los Hexágonos de aterrizaje. Cada intento cuesta un avance. Si no lo consigues - Toma 2 daños y avanza al Hexágono de aterrizaje con la huella pequeña. O termina tu avance en la Rampa de cristal.

PROYECTILES

- Meteorito: Soltar a 30 centímetros sobre el mapa.



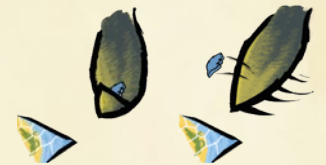
- Huevo: Disparar desde tu hexágono.



- Banana: Lánzala con el codo sobre la mesa.



- Pluma: Lanzar formando una curva hacia el tablero.



- Tronco: Abre tu puño sobre tu Corredor dejándolo rodar.



RETADORES

¿Cómo avanza un Retador?

- **Carta Normal:** Valor de velocidad de la carta más el Modificador de velocidad normal del Retador.
- **Carta Agresiva:** Valor de velocidad de la carta multiplicado por el Modificador de velocidad agresivo del retador. Si el Retador no está Enfurecido, el resto de Corredores recibe 2 daños.
- **Cartas Reacción:** Lanza los dados que indica el Modificador de velocidad de reacción del Retador.
- Los Retadores ignoran los efectos, poderes y habilidades de sus cartas.
- Ignoran todos los hexágonos especiales.
- En el modo Copa: Avanza 3 hexágonos al Retador al inicio de una carrera por cada carta de Poderes que tenga.