

# DODOS RIDING DINOS DOD DASH



1-6



10+



20'





## ¡DESCUBRE LOS SECRETOS DE EL DODORADO!

Dodos Riding Dinos: Dodo Dash es una expansión independiente que puedes integrar al juego original de Dodos Riding Dinos o jugarla de manera autónoma. Tras descubrir el mapa y la entrada a El Dodorado, los dodinos continúan su carrera a través de la jungla que lleva a El Templo Dodorado. El camino está lleno de trampas y misteriosos ídolos que observan con recelo cada uno de tus movimientos.

Elige tu dodino favorito. Avanza con cartas de movimiento azules, rojas o amarillas mientras esquivas trampas en El Dodorado. Resuelve sus efectos y prueba tu destreza arrojando proyectiles hacia tus rivales. Lanza tu dodo para obtener ídolos que te darán poderes especiales.

¡El dodino más rápido descubrirá el misterio del Dodorado!

## COMPONENTES



**1** Tablero de Doble Cara



**1** Ficha de Jugador Inicial



**1** Dado



**12** Cartas de Prisa



**20** Cartas Agresivas



**39** Cartas Normales



**13** Cartas de Reacción



**18** Cartas de Dodoidolo (12 Cartas de Poder, 6 Cartas de Hechizo)



**9** Cartas de Corredor



**9** Miniaturas de Corredor y Dinomeeples



**1** Ficha de Proyectil de Dodo



**1** Ficha de Proyectil de Pluma



**1** Ficha de Proyectil de Huevo



**1** Ficha de Proyectil de Plátano



**1** Ficha de Proyectil de Tronco



**1** Ficha de Proyectil de Meteorito



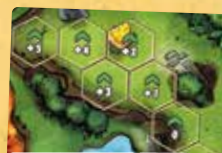
**12** Losetas de Trampa



**5** Losetas de Hechizo



**1** Loseta de Conexión



**4** Cartas de Impulso



**4** Losetas de Base



**12** Fichas de Tesoro

## VARIANTE DE CACERÍA DE TESOROS



# PREPARACIÓN

- 1 Elige una de las pistas y coloca el tablero en el centro del área de juego.
- 2 Cada jugador elige una **miniatura de Corredor\*** y toma la carta de Corredor correspondiente. Si estás jugando una partida a 2 o menos jugadores, ve la página 10. Regresa el resto de miniaturas y cartas de Corredor a la caja. *\*Si lo deseas, puedes sustituir las miniaturas por los Dinomeeps.*
- 3 Coloca la ficha de Jugador Inicial enfrente del jugador más joven (o del que mejor pío como dodo). Este será el jugador inicial.
- 4 Elige la pista interior o exterior del tablero. Se recomienda la pista exterior para partidas a 4 o menos jugadores, y la interior para partidas a 5 o más jugadores. Empezando por el jugador inicial, y siguiendo en orden antihorario, los jugadores colocan sus Corredores en los hexágonos detrás de la línea de meta de la siguiente manera:
  - A Los últimos 2 jugadores colocan sus Corredores en el primer hexágono detrás de la línea de meta.
  - B Los siguientes 2 jugadores colocan sus Corredores en el segundo hexágono detrás de la línea de meta.
  - C El resto de jugadores coloca sus Corredores en el tercer hexágono detrás de la línea de meta.
- 5 Baraja las cartas de Movimiento y reparte 6 a cada jugador. Coloca el resto de cartas junto al tablero para formar el mazo de Movimiento.
- 6 Coloca el dado y las fichas de Proyectoil junto al tablero.
- 7 Baraja las 12 cartas de Poder de Dodoídolo y colócalas bocabajo, junto al tablero.





# CÓMO JUGAR

Juega tantas rondas como sea necesario hasta que un jugador complete una vuelta y gane la carrera. Una ronda se divide en dos fases: la **fase de Planeación** y la **fase de Carrera**.

En la **fase de Planeación**, los jugadores escogen en secreto una **carta de Movimiento** de su mano que jugarán en esa ronda. Luego, durante la **fase de Carrera**, los jugadores se turnan para avanzar según el **valor de Velocidad** de sus **cartas de Movimiento** y resuelven sus **efectos**.

La partida termina al **final de la ronda** en la que al menos un **Corredor** haya completado una vuelta y haya rebasado la línea de meta. ¡El **Corredor** más adelantado después de cruzar la línea de meta será el ganador!

## FASE DE PLANEACIÓN

1. Simultáneamente, todos los jugadores deben elegir una carta (**Normal**, **Agresiva** o de **Prisa**) de su mano y colocarla bocabajo sobre la mesa.
2. Cuando todos hayan elegido, se revelan todas las cartas al mismo tiempo.
3. Si se excedió el límite de cartas **Agresivas**, sus jugadores se consideran **Enfurecidos** por el resto de la ronda y se cancelan los efectos de sus cartas **Agresivas**. Solo resolverán sus **valores de Velocidad**.

## ENFURECIMIENTO

En partidas a 4 jugadores o menos, el límite de cartas **Agresivas** es de 2. El límite en partidas a 5 o más jugadores, el límite es de 3.



## FASE DE CARRERA

Empezando por el **jugador inicial**, jueguen turnos en sentido horario para resolver las cartas jugadas. En tu turno, sigue estos pasos:

1. Avanza a tu **Corredor** tantos hexágonos como el **valor de Velocidad** de tu carta.
2. En este momento, cualquier jugador puede jugar **cartas de Reacción**. Usualmente para **cancelar los efectos de tu carta**, pero a veces para resolver otro efecto.
3. Si, por ninguna razón, no se canceló tu efecto, resuélvelo.
4. Tras resolver el efecto de tu carta, si algún jugador (incluyéndote) **no tiene cartas en su mano**, ese jugador debe **retroceder 3 hexágonos** y **tomar 6 cartas del mazo de Movimiento** para recuperarse.
5. Descarta la carta que jugaste a una **pila de descarte general**, bocarriba.

El jugador a tu izquierda juega su turno siguiendo los pasos anteriores.

Cuando todos los jugadores hayan jugado su turno, procede al **final de la ronda**.



## FINAL DE LA RONDA

1. Empezando por el **jugador inicial** y en sentido horario, resuelve los poderes y habilidades de **final de la ronda** (si los hay).
2. El **Corredor Líder** (quien esté en 1er lugar) **avanza 1 hexágono**.
  - En caso de **empate** por la posición de **Corredor Líder**, todos los jugadores empatados avanzan 1 hexágono.
  - Si, con este movimiento, el **Corredor Líder cruza la línea de meta**, la carrera termina y él habrá ganado.
3. Todos los demás jugadores toman una carta del mazo de **Movimiento**, empezando por el **jugador inicial** (o con el de su izquierda, si el **jugador inicial** es el **Corredor Líder**).
4. Si, tras resolver una habilidad o poder, hay jugadores **sin cartas Normales, Agresivas** o de **Prisa** en su mano, **retroceden 3 hexágonos** y **tomar 6 cartas del mazo de Movimiento** para recuperarse.
5. **Pasa la ficha de jugador inicial a la izquierda**. La resolución de cartas empezará con ese jugador en la siguiente fase de **Carrera**.

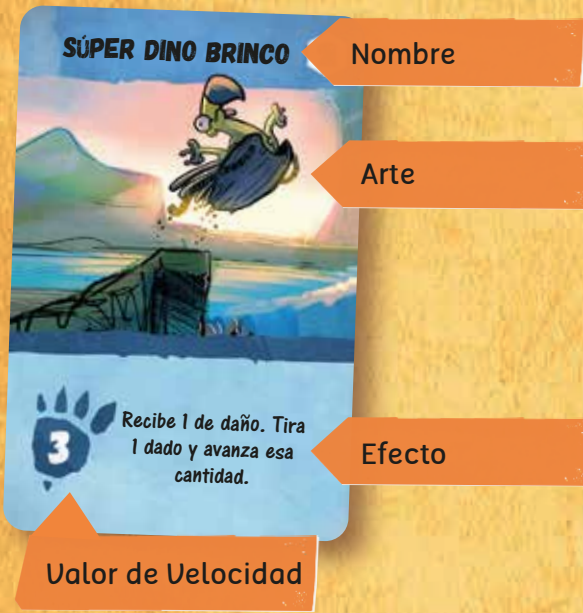
## FINAL DE LA CARRERA

La carrera termina si al menos un **Corredor** ha **completado una vuelta** y ha **rebasado la línea de meta** al final de cualquier ronda. Si dos o más jugadores cumplen esta condición, quien sea el **Jugador Líder** al final de la ronda, gana.

En caso de empate, el **jugador con más cartas en su mano**, gana. De otro modo, se comparte la victoria.



# CARTAS DE CARRERA



Estas pueden jugarse durante la fase de Planeación.



Estas pueden jugarse durante la fase de Carrera.



## CARTAS DE MOVIMIENTO

Usa estas cartas para moverte por la pista y resuelve sus bombásticos efectos.

## CARTAS DE CORREDOR

Muestra el nombre y la habilidad única de tu Corredor. El primer nombre pertenece al dodo (en homenaje al paleontólogo que descubrió o estudió el fósil de ese dinosaurio) y, el segundo, al dinosaurio. Su dorso muestra su dificultad y los modificadores de Velocidad, los cuales se usan en partidas a 2 o menos jugadores.

## EJEMPLO DE TURNO



1. Pam juega Relámpago. Primero, avanza 2 hexágonos.



2. Luego, pregunta si alguien desea jugar una carta de Reacción. Pepe juega Bloqueo Decente para intentar cancelar el efecto del Relámpago.



3. Will responde jugando gran bloqueo para cancelar el Bloqueo Decente e infligir 1 de daño a Pepe, quien se queda sin cartas tras recibir el daño.



4. Como el Bloqueo Decente fue cancelado, Pam puede resolver el efecto de su Relámpago, causando que todos delante de ella retrocedan 1 hexágono.



5. Pam descarta su Relámpago y su turno termina.



6. Como Pepe no tiene cartas en su mano, debe retroceder 3 hexágonos y tomar 6 cartas.



# EFECTOS, HABILIDADES Y PODERES

El curso de la partida puede cambiar por las habilidades de cartas de Corredor, los poderes de Dodoíolos y los efectos de cartas de Movimiento, cartas de Hechizo o losetas.

## DAÑO

Durante la partida, las cartas en tu mano representan la energía de tu Corredor. Cuando recibes daño, debes elegir y descartar a la pila de descarte un número de cartas igual al daño recibido.

- Si no tienes cartas en tu mano al final del turno de cualquier jugador, debes retroceder 3 hexágonos y tomar 6 cartas del mazo de Movimiento para recuperarte.
- Si un Corredor recibe más daño que la cantidad de cartas que tiene en su mano, ese Corredor **debe descartar todas sus cartas** y esperar al final de ese turno para recuperarse.
- Si no tienes suficientes cartas en tu mano para recibir el daño requerido por una carta de Movimiento que juegues (como Dominar), cancela todo el efecto sin descartar cartas.



## BLOQUEO

Estas cartas de Reacción te permiten cancelar el efecto de otras cartas de Movimiento, tras ser anunciado y antes de resolverse. No cancelan valores de Velocidad, solo efectos.

## TOMAR Y ROBAR CARTAS

Algunos efectos, habilidad y poderes te permiten robar cartas de las manos de otros jugadores o tomar cartas adicionales del mazo de Movimiento.

- No hay límite de cartas en mano.
- Si el mazo de Movimiento se acaba, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.
- A menos que se especifique lo contrario, debes robar una carta al azar, sin mirar la mano de ese jugador.



## ORDEN DE ACTIVACIÓN

Las habilidades y poderes suelen mencionar cuándo pueden activarse. En caso de que más de una habilidad o poder se activen al mismo tiempo (ej. tras revelar las cartas, al final de una ronda o cuando eres golpeado con un Proyectoil), sigue el orden de turno, empezando por el jugador inicial. Lo mismo aplica en caso de que 2 o más jugadores jueguen cartas de Reacción al mismo tiempo, en el mismo turno. Las habilidades o poderes que se activan al infligir o recibir daño se resuelven cuando el daño es declarado y antes de descartar cartas.

Si el texto incluye la palabra “puedes”, su activación no es obligatoria, sino opcional.



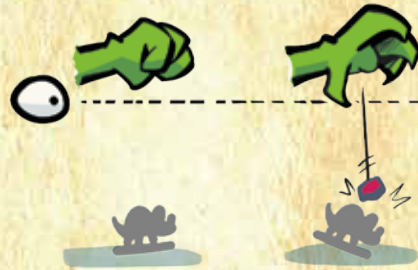
## PROYECTILES

El elemento de destreza al lanzar Projectiles a otros jugadores (y a ti mismo) es lo que hace de Dodos Riding Dinos una experiencia única. Cada Proyectoil tiene sus propias técnicas de lanzamiento y suele infligir daño cuando aciertan.



### METEORITO

Siéntate derecho y toma la ficha de Meteorito dentro de tu puño. Extiende tu brazo, con tu puño por encima de tu línea de visión (a la altura de tu frente), sobre los Corredores que desea golpear. Abre tu puño y deja caer el Meteorito. Todos los Corredores tocados se consideran golpeados, incluyendo al tuyo.



### TRONCO

Toma la ficha de Tronco dentro de tu puño y colócalo sobre tu Corredor. Luego, abre tu puño de forma que tus dedos toquen tu Corredor y deja que el Tronco ruede sobre tu mano abierta. Todos los Corredores tocados se consideran golpeados, incluyendo al tuyo.



### HUEVO

Coloca a un lado a todos los Corredores en el mismo hexágono que tu Corredor. Coloca la ficha de Huevo en medio de ese hexágono. Golpea el Huevo con un dedo, sin usar la resistencia de tu pulgar. Todos los Corredores tocados se consideran golpeados.



### PLUMA

Coloca la ficha de Pluma sobre la palma de tu mano. Tu mano debe estar a unos centímetros lejos del área de juego. Lanza la Pluma hacia arriba, haciendo una curva hacia el tablero. Solo el primer Corredor tocado se considera golpeado.



### PLÁTANO

Toma la ficha de Plátano con tu mano, apoya tu codo sobre la mesa, con la mano en alto. Usando solo tu muñeca, lanza el Plátano. Todos los Corredores tocados se consideran golpeados, incluyendo al tuyo.



### DODO

Coloca la ficha de Dodo sobre el dorso de tu mano y emula el ala de un dodo moviendo tu muñeca hacia tu hombro. Pía como dodo y, con un aleteo, lanza la ficha. Solo el primer Corredor tocado se considera golpeado. Si lo logras, obtienes cartas de Poder de Dodoídolo.



Antes de lanzar un Proyectoil, puedes acomodar a los Corredores dentro de su hexágono, sin salirse del mismo.

Los Proyectoiles infligen la cantidad de daño indicada por la carta de Movimiento a cada Corredor golpeado. Excepto la Pluma y el Dodo, que solo afectan al primer Corredor golpeado.



# TABLEROS



## JUNGLA EL DODORADO

¡Encuentra el camino hacia el Templo Dodorado a través de la jungla! Pero presta atención porque el recorrido está lleno de trampas y tesoros que podrían perjudicarte o beneficiarte a lo largo de la carrera.



## PREPARACIÓN

Mezcla las **losetas de Trampa** y coloca una **bocabajo** en cada uno de los hexágonos de Trampa de la pista (7 en la pista exterior, 5 en la interior). Devuelve las Trampas restantes a la caja.

LOSETA DE CONEXIÓN (opcional).



Coloca las 12 Trampas en los hexágonos de Trampa.

Cada lado del tablero ofrece una experiencia única y tiene dos pistas. Usa la pista exterior en partidas a 4 o menos jugadores y la interior en partidas a 5 o más jugadores.



## TRAMPAS

Las Trampas se revelan y resuelven inmediatamente cuando un Corredor termina su movimiento sobre ellas (ya sea al avanzar o al retroceder). Las Trampas reveladas permanecen así por el resto de la carrera. Las siguientes activaciones dependen del tipo de Trampa.

a) Las Trampas Inmediatas se activan al terminar tu movimiento sobre ellas.



Retrocede 2 hexágonos.



Avanza 2 hexágonos.



Recibe 2 de daño.



Toma 2 cartas.



Recibe 1 de daño y avanza 3 hexágonos.



Toma 1 carta y retrocede 1 hexágono.



Al jugar una carta Normal en esta zona, su valor de Velocidad se duplica.



Al jugar una carta de Reacción en esta zona, avanza 3 hexágonos.



Al jugar una carta Agresiva en esta zona, su efecto no se cancela por Enfurecimiento.



Al terminar tu movimiento en esta zona (al avanzar o retroceder), recibe 1 de daño.



Tira un dado y avanza esa cantidad en hexágonos.

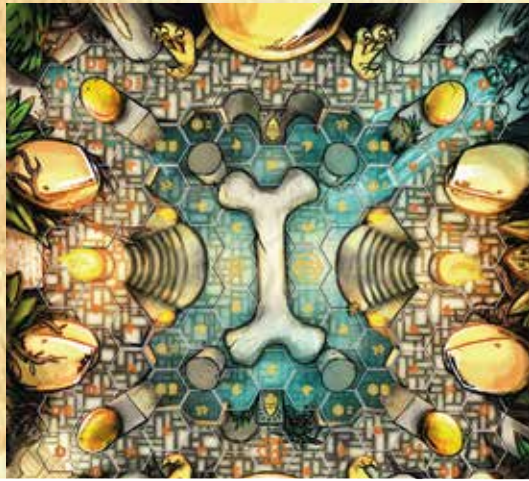


Al jugar una carta de Prisa en esta zona, toma 2 cartas.

Para una carrera más larga, puedes usar la loseta de Conexión. Empieza en la pista exterior y, en vez de completar la vuelta, sigue el camino hacia la pista interior hasta alcanzar su línea de meta.

b) Las Trampas de Zona (doradas) se activan al terminar tu movimiento en cualquiera de los hexágonos entre la Trampa de Zona (incluyéndola) y la siguiente Trampa en la pista, sin importar su tipo, activada o no (sin incluir el hexágono de la segunda Trampa).





## TEMPLO DODORADO

¡Has descubierto el Templo Dodorado! Derrapa tan rápido como puedas para escapar de los hechizos de los dodoíolos. ¿Podrás descifrar los secretos del templo?

Este tablero contiene dos hexágonos especiales: las secciones de Derrape y las losetas de Hechizo.



## PREPARACIÓN

Baraja las cartas de Hechizo de Dodoíolo y colócalas junto al tablero. Mezcla las losetas de Hechizo bocabajo y coloca una en su hexágono. Coloca el resto de losetas junto a las cartas de Hechizo de Dodoíolo.

### LOSETA DE CONEXIÓN (opcional).



Coloca una loseta de Hechizo en cada uno de los 2 hexágonos de Hechizo. Cuando te muevas de la pista exterior a la interior, el hexágono de Derrape marcado con una tirada de 3+ no tiene efecto.



## DERRAPE

Avanzar al inicio de una sección de Derrape activa la secuencia de Derrape. Tienes la oportunidad de avanzar hexágonos adicionales de manera gratuita en la curva al tirar el dado. Los hexágonos de Derrape muestran el número mínimo que necesitas tirar para avanzar. Si el resultado de tu tirada es igual o mayor que el número indicado, avanzas a ese hexágono y puedes tirar de nuevo para avanzar al siguiente hexágono. Algunos hexágonos de Derrape (los últimos de una secuencia) otorgan beneficios adicionales como tomar una carta del mazo de Movimiento o avanzar incluso más hexágonos (1 por flecha) al completar la curva.



Tu tirada debe ser igual o mayor

Si completas la secuencia o no tiras el número requerido por el hexágono de Derrape, la secuencia de Derrape termina y continúas avanzando con el movimiento restante de tu valor de Velocidad o efecto.

Si, por cualquier razón, retrocedes a un hexágono de Derrape, la secuencia de Derrape no se activa. Solo se activa cuando avanzas al primer hexágono de la secuencia.

### Ejemplo de derrape:

- William juega "Aburrido" que tiene un valor de Velocidad de 5 y, al avanzar 3 hexágonos, cae en la sección de Derrape de la pista exterior; se activa la secuencia.
- Hace su primera tirada y obtiene un 4, así que avanza al siguiente hexágono de Derrape.
- En su segunda tirada, obtiene un 3, así que se mueve al siguiente hexágono.
- En su tercera tirada, obtiene un 6; además de avanzar al siguiente hexágono, obtiene una bonificación y toma una carta del mazo de Movimiento.
- En su última tirada, obtiene un 1, así que su secuencia de Derrape termina.
- Por último, William avanza los 2 hexágonos restantes de su valor de Velocidad.



## HECHIZOS

Las losetas de Hechizo se revelan cuando un Corredor pasa o termina sobre ellas al avanzar, ya sea usando su valor de Velocidad o resolviendo cualquier otro efecto. Las losetas de Hechizo se activan al final del movimiento del Corredor (incluyendo el uso de un efecto). Si, al avanzar, terminas sobre un Hechizo, también se revela y activa. Al retroceder, los Hechizos nunca se activan, incluso si terminas sobre ellos.

Cuando activas un Hechizo, tira un dado y resuelve su efecto según el resultado.

Si tiras un 5 o un 6, revela la carta superior de Hechizo del mazo, resuélvelo y devuélvelo a la caja. Luego, coloca una nueva loseta de Hechizo al azar en su hexágono, bocabajo.



### Ejemplo de loseta de Hechizo:

- 1-2 Resuélvelo como Pluma
- 3-4 Avanza 2 y toma 1
- 5-6 Resuelve una carta de Hechizo y coloca una nueva loseta



# VARIANTE\* CACERÍA DE TESOROS (3-4 JUGADORES)

El Templo Dodorado no solo está lleno de ídolos. ¿Qué son esos dorados y brillantes huevos? ¡Sé el primero en acaparlos todos! Estos huevos son la clave para entender el futuro de la Isla Dodino. ¡No dejes que nadie te los arrebatte y corre tan rápido como puedas para atraparlos todos!

## PREPARACIÓN ADICIONAL

1. Cada jugador toma su Dinomeeple y carta de Impulso correspondiente, 3 fichas de Tesoro del mismo color y una carta de Poder de Dodoídolo al azar.
2. Usa el tablero del Templo Dodorado. **No coloques losetas de Hechizo en este modo de juego.** Coloca las losetas de Base según el número de jugadores.
  - a. En una **partida a 4 jugadores**, coloca una Base en cada uno de los hexágonos de Derrape iniciales de la pista exterior.
  - b. En una **partida a 3 jugadores**, coloca una Base en la línea de meta de la pista interior, otra Base 9 hexágonos delante de la línea de meta (ícono de Derrape) y una Base más 9 hexágonos detrás de la línea de meta (ícono de 4+ con doble turbo).
3. Los jugadores colocan sus miniaturas en la **Base que coincida con el color** de sus Tesoros.
4. Cada jugador coloca su Dinomeeple en su **carta de Impulso**, en el hexágono que muestra un 0.



## CÓMO JUGAR

El primer jugador que obtenga **una ficha de Tesoro de cada oponente**, gana.

Juega con las reglas normales y añade las siguientes:

- A. **Obtén valor de Velocidad adicional** según el hexágono en el que esté tu Dinomeeple en tu **carta de Impulso**.
- B. **Alcanza o rebasa a un Corredor para robarle una ficha de Tesoro.**

Cada vez que **alcances o rebases a otro Corredor**, si no tienes uno de sus Tesoros, **quítale uno** y ese Corredor queda **Cazado**; ese Corredor **debe regresar a la Base más cercana y tomar 3 cartas** del mazo de Movimiento.

El jugador **Cazado acuesta su miniatura y es temporalmente inmune** a ser Cazado o a recibir daño a causa de otros Corredores. Una vez salga de la Base (por cualquier razón y hacia cualquier dirección), pierden la inmunidad.

## FINAL DE LA RONDA

1. Resuelve los **efectos de final de la ronda**.
2. Pasa la ficha de **Jugador Inicial** a la izquierda.
3. Todos los jugadores toman una carta de Movimiento.
4. Todos los jugadores avanzan su **Dinomeeple** al siguiente hexágono de su **carta de Impulso**.

Tu Dinomeeple en este hexágono de tu carta de Impulso incrementa tu valor de Velocidad en 2.

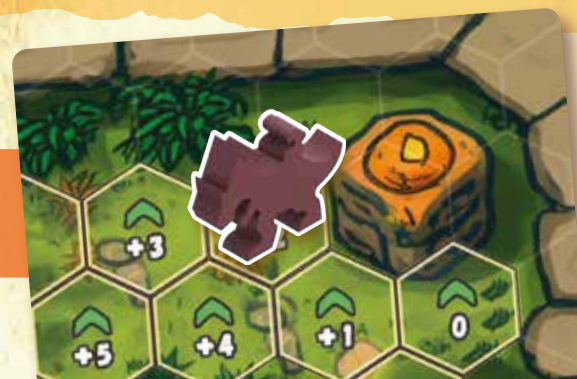
## CONSIDERACIONES

Todos los efectos que mencionen a Corredores delante o detrás de ti aplican a **todos los otros Corredores**.

La carrera no termina al completar vueltas. Después de que un jugador alcance el hexágono +11 en su **carta de Impulso**, si nadie ha ganado aún, jueguen **una ronda más** y quien tenga **más Tesoros, gana**. En caso de empate, quien **tenga más cartas en su mano, gana**. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

### Ejemplo de ronda:

- a) *Pepe juega Urgencia, tira un 6 y tiene un modificador de 3 en su carta de Impulso. Rebasa a William, quien queda Cazado, le da un Tesoro a Pepe, regresa a la Base más cercana, acuesta su miniatura y toma 3 cartas de Movimiento.*
- b) *Luego, Iván juega Dino Brinco y rebasa a William. Iván no le quita un Tesoro pues William es inmune por estar Cazado y en la Base.*
- c) *William juega Plátano y golpea a Iván, quien retrocede y es Cazado por William, quien le quita un Tesoro. Iván es forzado a regresar a la Base más cercana y toma 3 cartas de Movimiento.*
- d) *Pam juega Pluma, golpea a Pepe y ella se posiciona detrás de él. Después, Pam usa Patas Rápidas y Caza a Pepe, quitándole un Tesoro y provocando que Pepe regrese a la Base más cercana y tome 3 cartas de Movimiento.*





# MODO SOLITARIO/PARTIDA A 2 JUGADORES

## RETADORES

Corre contra Retadores con dificultad ajustable controlados por el juego. Estos son necesarios en partidas a 2 o menos jugadores.

## PREPARACIÓN ADICIONAL

1. En una partida a 2 o menos jugadores, **añade 2 Retadores**. Coloca en la mesa las cartas de Corredor correspondientes, mostrando sus **modificadores de Velocidad**.
2. El jugador humano que mejor pío como dodo es el jugador inicial. Coloca todas las miniaturas/Dinomeeples de los Retadores en la pista elegida según las reglas de colocación.
3. Reparte 6 cartas de Movimiento a cada Retador y colócalas bocabajo, junto a sus cartas de Corredor; **estos serán sus mazos de Movimiento**.

## CÓMO JUGAR

Para determinar cómo se mueve un Corredor:

En la fase de Planeación, luego de que todos los jugadores humanos revelen sus cartas de Movimiento, toma la carta superior de cada mazo de Movimiento de cada Retador y muévelos según su nivel de dificultad.



Dificultad Fácil



Valor de Velocidad +1



Valor de Velocidad x2. Inflige 2 de daño a los jugadores humanos.



Tira el dado 1 vez y avanza esa cantidad



El valor de Velocidad es de 4

Dificultad Normal



Valor de Velocidad +2

Valor de Velocidad x3. Inflige 2 de Daño a los jugadores humanos.

Tira el dado 2 veces y avanza esa cantidad total en hexágonos

El valor de Velocidad es de 5

Dificultad Difícil



Valor de Velocidad +3

Valor de Velocidad x4. Inflige 2 de Daño a los jugadores humanos.

Tira el dado 3 veces y avanza esa cantidad total en hexágonos

El valor de Velocidad es de 6

## CONSIDERACIONES

Los Retadores **no resuelven los efectos, poderes ni habilidades** de sus cartas de Movimiento o de Corredor ni de cualquier otra fuente.

Al final de la ronda, cada Corredor **avanza o toma cartas según su posición en la carrera**.

Las **cartas Agresivas reveladas** por los Retadores **en la fase de Planeación** cuentan para el límite de cartas Agresivas.

- Sus valores de Velocidad y multiplicadores no se cancelan y se resuelven según la dificultad correspondiente.
- Si está Enfurecido, el daño infligido por un Retador se cancela.



Retador fácil  
Modificadores de Velocidad

Cuando un Retador recibe daño, descarta cartas de su mazo de Movimiento. Si su mazo se acaba, retrocede al Retador 3 hexágonos y repón su mazo con 6 cartas de Movimiento bocabajo.

Los Retadores **ignoran todos los hexágonos especiales**. Por lo tanto, **no activan Trampas, Hechizos ni secuencias de Derrape**.



# COMBINANDO EL JUEGO ORIGINAL CON ESTA SECUELA

¿Quieres una partida más frenética de Dodos Riding Dinos? ¡Claro que sí!  
Aquí tienes maneras de combinar esta secuela con el juego original.

## COMBINAR PERSONAJES

¡Elige tus favoritos! Puedes jugar con tus Corredores preferidos. Solo recuerda que, al recuperarse, los Corredores de Dodo Dash toman 6 cartas en vez de 5.

## TRAMPAS Y HECHIZOS EN OTRAS PISTAS

Es fácil añadir estas losetas a las pistas del juego original, solo ten en cuenta esto: evita colocarlas en otros hexágonos especiales o a 3 hexágonos de la línea de meta.

### Trampas

En las pistas exteriores, puedes añadir hasta 7 Trampas, con una distancia de 3 o 4 hexágonos entre ellas. En las pistas exteriores, hasta 5 Trampas, con una distancia de 2 o 3 entre ellas.

Consejo: En la pista Iceberg Polaria, no coloques trampas en las secciones de Atajo.

### Hechizos

Coloca un Hechizo más o menos en medio de la pista.

Para una experiencia más *Hechizada*, puedes mezclar Trampas y Hechizos por doquier.

### Aclaración del Hechizo Plesiododo:

El Corredor en último lugar se vuelve el Corredor Líder y viceversa. Las miniaturas/Dinomeeples permanecen en el mismo lugar en el tablero, pero ahora avanzan en la dirección opuesta a las flechas de la pista. La partida termina cuando un Corredor cruce la línea de meta. Los Corredores que estaban detrás de la línea de meta antes de activar este Hechizo deben completar la vuelta siguiendo la nueva dirección y no ganan al retroceder y luego avanzar.

## MEZCLAR MAZOS DE MOVIMIENTO

¡Combina ambos mazos y expande las posibilidades de ganar la carrera!

Al final de la partida, puedes separar las cartas rápidamente identificándolas por el ícono que tienen las cartas de Dodo Dash en la esquina superior derecha.

## ARRANCONES EN EL MODO COPA

Elige al azar un tablero para cada una de las 4 carreras. Combina ambos mazos de Movimiento. Tras cada carrera, los Corredores conservan sus cartas de Poder de Dodoídolo (¡preparate para hacer combinaciones con Mejoras!).

Si ya no hay más cartas de Poder de Dodoídolo en el mazo, los efectos de las cartas de Prisa se resuelven de manera normal, excepto que ya no puedes obtener cartas de Dodoídolo por los efectos escritos. En su lugar, toma 1 carta de Poder de Dodoídolo del primer Corredor que golpees con el Proyectoil de Dodo.



¡Descarga las aventuras de rol y descubre más secretos de la Isla Dodino y El Dodorado!

## RALLY DE CACERÍA DE TESOROS

Prueba a jugar el modo Copa con la variante de Cacería de Tesoros en 4 pistas diferentes y habilitando los hexágonos especiales. Coloca las Bases tan equidistantes por delante y por detrás como sea posible. Obtén fans y Mejoras con cada partida.

Consejo: Cuando tires un 4 o más en un hexágono de Atajo en Iceberg Polaria, puedes elegir qué camino seguir (sin recibir daño si eliges el camino regular).



## CARTAS DE IMPULSO CON UNA MINI PISTA

Puedes alinear las 4 cartas de Impulso del juego para jugar una carrera rápida con los Dinomeeples. Ignora el efecto de Impulso de los hexágonos y solo síguelos en orden ascendente en cada carta.

## CRÉDITOS

**Desarrollo de juego:** Pruebas de juego: Moisés Filigrana, Gabriel Viveros, Pepe Macba  
**Productor:** William Burgos

**Comunidad:** Pamela Forzán  
**Arte:** Gnomosapiens

**Miniaturas:** Heriberto Valle  
**Traducción:** Alice Rodríguez

**Edición de texto:** William Burgos

Versión 1.0

**Desarrollo de juego:** Pruebas de juego: Moisés Filigrana, Gabriel Viveros, Wild Life Games (Adrián, Leo and Mich), Ricardo Guerrero, Gerardo Zambrano y Próximo Turno.

¡Agradecimiento especial a todos los patrocinadores de Kickstarter y a la comunidad de Draco Studios, quienes hicieron de este juego, una realidad!

©2023 Draco Gaming Inc. Todos los derechos reservados.

