

DICE THRONE

Przygotowanie:

- każdy z graczy:
 - rozkłada przed sobą **planszę** bohatera i kartę informacyjną i zapoznaje się z jego zdolnościami
 - na **karcie informacyjnej** bohatera umieszcza we wskazanych miejscach **wszystkie żetony efektów**
 - ustawia licznik **zdrowia** na 50 i licznik punktów **walki** (PW) na 2, umieszcza przed sobą kości
 - tasuje **talę** bohatera, umieszcza zakrytą obok planszy i dobiera 4 karty na rękę
- gracz rozpoczynający pomija fazę dochodu

Dążymy do tego, żeby:

- odpowiednio przerzucając kości uzbierać zdolność zadającą jak najwyższe obrażenia
- sprowadzić zdrowie przeciwników do 0
- mieć w ręku karty zapobiegające atakowi przeciwnika

W swojej turze gracz wykonuje kolejno 5 faz:

1) Faza utrzymania:

- rozpatrz żetony efektów stałych i zdolności pasywnych (fioletowe) w dowolnej kolejności

2) Faza dochodu:

- otrzymaj 1 punkt walki (max 15) i dobierz 1 kartę (jeżeli brakuje kart, przetasuj odrzucone)

3) Faza rozwoju (główna I)

- zagraj karty ulepszeń lub karty akcji (G) lub karty natychmiastowe lub odrzuć karty z ręki (1 punkt walki za każdą)
 - jeżeli z boku karty jest podana wartość PW, za zagraniem karty musisz zapłacić punktami walki
 - ulepszając do kolejnego poziomu (np. II>III) płacisz tylko różnicę w koscie
 - kartą ulepszenia zastępujesz na stałe zdolność na planszy bohatera
- możesz użyć wielu kart, jeżeli posiadasz dostępne PW

4) Faza rzutu:

A) ofensywa:

- rzuć wszystkimi swoimi kośćmi
- możesz **2 razy przerzucić** wybrane kości, aby uzyskać wynik potrzebny do zdolności na planszy
 - wymagany wynik może być określony przez:
 - a) **konkretne symbole** na kości = wymaga tych kości
 - b) ikony **coraz większych kości** (strit) = wymaga tylu kolejnych liczb na kościach (np. 1, 2, 3, 4, 5)
- możesz **aktywować jedną** zdolność ofensywną (lub oznajmij że nie podejmujesz ataku)
- możesz zagrywać posiadane w ręku **karty akcji** fazy rzutu (lub natychmiastowe)

B) wyznaczenie celu:

- **wybierz** przeciwnika (2-3 graczy) lub **rzuć kością** (4-6 graczy):
 - zapytaj przeciwnika, czy chce / ma możliwość zmiany wyniku rzutu
 - po zmianie możesz wybrać inną zdolność lub kontynuować przerzuty (jeżeli jeszcze jakieś masz)
- rozpatrz **efekty ataku i obrażenia**

C) obrona (jeżeli nastąpił **atak zwykły**):

- zaatakowany przeciwnik wybiera zdolność obronną (jeżeli ma zielonych zdolności >1)
- rzuca wskazaną na zdolności liczbą kości i nie przerzuca wyniku
- nie może bronić się przed zdolnością **specjalną** (pod postacią), atakiem **nieuchronnym, czystym**, ani **obszarowym**
- może zagrywać posiadane w ręku **karty akcji** fazy rzutu
- rozpatruje **wynik rzutu**, ewentualnie zwiększa utracone zdrowie

5) Faza rozwoju (główna II):

- zagraj karty jak w fazie głównej I
- musisz zagrywać / odrzucać karty dopóki nie będziesz mieć **<= 6** na rękę

Koniec gry:

- gdy tylko jeden z graczy pozostanie przy życiu (liczniki zdrowia pozostałych spadną do 0)

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- karty odrzucone wędrują na stos kart odrzuconych
- możesz mieć **zdrowie** maksymalnie +10 wyższe od wartości początkowej
- jeżeli kilku graczy chce jednocześnie aktywować karty, odbywa się to **kolejno** od gracza aktywnego

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

- na karcie informacyjnej znajdują się **efekty** zbierane poprzez żetony efektów
 - **limit stosu** oznacza limit żetonów u jednego gracza
 - jeżeli nie podano inaczej, efekty są **jednorazowe, nieuchronne**, do użycia w **dowolnej chwili**, po użyciu **wracają** na kartę informacyjną
- niektórzy bohaterowie mają **towarzyszy**, których zasady są opisane na karcie informacyjnej
- **karty** można podzielić na (kolor ramki):
 - ulepszenia:
 - **białe**: ulepszenie zdolności ofensywnej
 - **fioletowe**: ulepszenie zdolności pasywnej
 - **zielone**: ulepszenie zdolności obronnej
 - akcje:
 - **czerwone** (z wykrzyknikiem): są zagrywane natychmiastowo, mogą **zmienić działanie** innej karty z wyjątkiem innej karty natychmiastowej
 - **niebieskie** (z literą G): są zagrywane w jednej z dwóch faz głównych swojej tury
 - **pomarańczowe** (z kością): są zagrywane podczas fazy rzutu dowolnego z graczy
 - modyfikatory:
 - **pomarańczowe** (oraz słowo modyfikator): mogą być zagrywane tylko podczas zagrania innej karty ataku
- **obrażenia** (atak) mogą być modyfikowane w zależności od typu:
 - **zwyuczajne**: można użyć obrony, zapobiec im i wzmocnić je używając efektów/kart
 - **nieuchronne**: nie używa się obrony, ale można zapobiec im i wzmocnić je używając efektów/kart
 - **czyste** nie używa się obrony i nie można ich wzmocnić, ale można im zapobiec używając efektów/kart
 - **obszarowe**: nie używa się obrony i nie można ich wzmocnić, ale można im zapobiec używając efektów/kart, są zadawane równocześnie wielu graczom z przeciwnej drużyny (według indywidualnych zasad) i nie są atakiem
 - **specjalne**: są efektem użycia zdolności specjalnej, nie używa się obrony, nie można im zapobiec (z wyjątkiem **zmiany wyniku rzutu**, który je wywołał), można je wzmocnić używając efektów
 - obliczając obrażenia kolejno dodaj / odejmij składowe ataków (wynik), a następnie pomnóż / podziel wynik osobno przez każdy mnożnik i dodaj / odejmij od wyniku
- gra **3-6** osobowa „król wzgórz”:
 - gracze mają na starcie 35 punktów zdrowia
 - za zaatakowanie gracza z **największą liczbą punktów zdrowia** (również przy remisie) dobierz dodatkowo kartę
- gra **4**-osobowa drużynowa:
 - członkowie dwóch **drużyn**, grają naprzemiennie (gracz 1 w drużynie A, gracz 1 w drużynie B, gracz 2 w drużynie A, gracz 2 w drużynie B...), każda drużyna ma wspólny licznik zdrowia ustawiony na 50, członkowie drużyny widzą wzajemnie swoje karty
 - członkowie drużyny mają indywidualne liczniki punktów walki
 - przy wyznaczaniu celu rzuć kością:
 - 1-2: celem jest przeciwnik siedzący po lewej stronie
 - 3-4: celem jest przeciwnik siedzący po prawej stronie
 - 5: przeciwnicy wybierają osobę zaatakowaną
 - 6: wybierasz przeciwnika
 - gracze w drużynie mogą zmieniać wyniki rzutu wpływającego na współgracza i używać efektów pozwalających na przypisanie do wskazanego gracza, ale nie mogą bronić jak siebie
- gra **6** osobowa (3 vs 3)
 - analogicznie jak w grze 4-osobowej
 - przy wyznaczaniu celu rzuć kością:
 - 1-2: celem jest przeciwnik siedzący po lewej stronie
 - 3-4: celem jest przeciwnik siedzący w środku
 - 5-6: celem jest przeciwnik siedzący po prawej stronie
- gra **6** osobowa (2 vs 2 vs 2)
 - analogicznie jak w grze 4-osobowej
 - członkowie trzech **drużyn**, grają kolejno (gracz 1 w drużynie A, gracz 1 w drużynie B, gracz 1 w drużynie C, gracz 2 w drużynie A...)
 - przy wyznaczaniu celu rzuć kością:
 - 1-4: kolejny przeciwnik (zgodnie z ruchem wskazówek zegara)
 - 5-6: wybierasz przeciwnika