



DICE THRONE

Od tysięcy lat Szalony Król zasiada na swym wysokim tronie, wyczekując godnego siebie przeciwnika. Każdego roku organizuje w tym celu turniej dla najlepszych wojowników, w którym mogą oni zdobyć nagrodę najcenniejszą ze wszystkich: jego TRON.

ZASADY GRY
WERSJA 2.2

Copyright 2020 Dice Throne Inc.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



W dotychczas rozegranych niezliczonych turniejach Szalony Król nigdy nie doznał porażki. Pokonywał wszystkich bohaterów przybywających z najróżniejszych stron świata, którzy poszukiwali władzy z tylko sobie wiadomych powodów. Czy będziesz pierwszym, któremu się powiedzie?

DICE THRONE

WPROWADZENIE

Oddajemy w twoje ręce szybką grę karciano-kością, która sprawi, że twoje serce zabije szybciej. Rozgrywka trwa szereg rund. W każdej rundzie rzucasz do 3 razy kośćmi swojego bohatera, aby wykorzystać uzyskane symbole lub cyfry do aktywacji jego zdolności i przeprowadzenia udanego ataku na swoich przeciwników.

ZWYCIĘSTWO

Pokonaj przeciwników, redukując wartość ich zdrowia do „0”.

NAUKA GRY

NIE LUBISZ CZYTAĆ INSTRUKCJI?

Zadbalśmy i o to! Obejrzyj filmik „Jak grać” na luckyduckgames.com

KOMIKS

SPRAGNIONY FABUŁY?

Pobierz darmowy komiks w wersji cyfrowej (jęz. angielski):

Zeszyt nr 0 – <http://issue0.dicethrone.com>

Zeszyt nr 1 – <http://issue1.dicethrone.com>

POWALENIE

Negatywny efekt

Limit stosu: 1

Zapłać 2 albo pomini Fază Rzutu Ofensywnego:

Aby usunąć ten żeton, powalony gracz musi zapłacić 2 przed rozpoczęciem Fazy Rzutu Ofensywnego. Jeśli tego nie zrobi, pomija całą Fază Rzutu Ofensywnego, a następnie usuwa żeton.

POPARZENIE

Negatywny efekt

Limit stosu: 1

Otrzymaj 2 obr. w Fазie Utrzymania:

Poparzony gracz otrzymuje 2 obr. w swojej Fазie Utrzymania. Efekt trwały.

KUNST OGNIA

Pozytywny efekt

Limit stosu: 5

Usuń 1 żeton na turę:

Gracz posiadający ten żeton/te żetony musi „schłodzić się” w swojej Fазie Utrzymania poprzez usunięcie 1 żetonu (Kunst ognia zwiększa moc różnych zdolności).

OSOŁOMIENIE

Negatywny efekt

Limit stosu: 1

Wykonaj jeszcze jedną Fазę Rzutu Ofensywnego:

Oszołomiony gracz nie może wykonywać żadnych akcji (tj. zagrywać kart, żetonów efektu, używać zdolności obronnej ani pasywnej itp.). Po zakończeniu ataku gracz, który zagrał Oszołomienie na przeciwnika, usuwa ten żeton, a następnie natychmiast przeprowadza przeciwko temu samemu przeciwnikowi dodatkową Fазę Rzutu Ofensywnego. (Jeśli przeciwnik został usunięty z pola bitwy, dodatkowa Faza Rzutu Ofensywnego przepada).

- 1 PŁOMIEN
- 2 PŁOMIEN
- 3 PŁOMIEN
- 4 POŻAR
- 5 OGNISTA DUSZA
- 6 METEOR

♥ ZDROWIE

KULA OGNIA

4 Zadaj 4 obr.

5 Zadaj 5 obr.

6 Zadaj 6 obr.

Weź 1 Kunst ognia.

PŁONĄCA DUSZA

Weź 2 x Kunst ognia.

Zadaj po 1 x obszarowych obr. wszystkim przeciwnikom.

SZALEJĄCE PŁOMIENIE

Zadaj 5 obr. i rzuć 1:

Przy dodaj 1 obr.

Przy zagraj Poparzenie.

Przy weź 2 Kunsty ognia.

Przy zagraj Powalenie.

SPALANIE

Weź 1 Kunst ognia.

Następnie usuń do 4 Kunstów ognia i zadaj nieuchronne obr. za każdy usunięty żeton.

SPALONA

Weź 3 Kunsty ognia.

Dodatkowo zadaj po

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

„Jedynie



A ZIEMIA

1. Zagraj Powalenie 1 Poparzenie 2. Zadaj 12 obr. obszarowe obr. wszystkim przeciwnikom.

Zapobieg zdolności specjalnej można jedynie poprzez zmianę wartości na kościach. Po aktywacji nie można już wykonać żadnego działania, by uniknąć zmniejszyć czy przerwać efekt tej zdolności.

1



FALA GORĄCA

MAŁY STRIT

Weź 2 Kunsztu ognia.
Następnie
zadaj 5 + 1 obr.
za każdy Kunszt ognia.



METEORYT



Weź 2 Kunsztu ognia.
Zagraj Oszołomienie.
Następnie zadaj 1 nieuchronne
obr. za każdy Kunszt ognia.
Dodatkowo zadaj po 2 obszarowe
obr. wszystkim przeciwnikom.



ZAPŁON

DUŻY STRIT

Weź 2 Kunsztu ognia.
Następnie zadaj 1 + 1 obr. za
każdy Kunszt ognia.



STOPIONY PANCERZ

RZUT OBRONNY 5

Weź 1 x Kunszt ognia.
Zadaj 1 x obr.



6

STOS KART
ODRZUCONYCH

(odkryty)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ przed sobą elementy gry należące do wybranego przez siebie bohatera:

- 1 **PLANSZA BOHATERA**
- 2 **KARTA INFORMACYJNA BOHATERA**
- 3 **ŻETONY EFEKTÓW**

- Umieść stosy żetonów efektów oraz towarzyszy na przeznaczonych dla nich miejscach na karcie informacyjnej.

- 4 **LICZNIK ZDROWIA**
 - Ustaw licznik na wartości „50” (w rozgrywce 1 vs 1).
- 5 **LICZNIK PUNKTÓW WALKI** PW
 - Ustaw licznik na wartości 2.

- 6 **TALIA**
 - Potasuj swoją talię kart.
 - Dobierz 4 karty z wierzchu stosu. Stanowią one twoją początkową pulę kart (tzw. rękę).
- 7 **KOŚCI**
 - Rzuć 1 kość. Gracz, który uzyska najwyższy wynik, zostaje pierwszym graczem i rozpoczyna rozgrywkę.

PRZEBIEG TURY GRACZA

Począwszy od pierwszego gracza naprzemiennie rozgrywasz swoje tury. (Gracz rozgrywający właśnie swoją turę to gracz aktywny). Każda tura składa się z następujących faz:

- 1 FAZA UTRZYMANIA** – Rozpatrz ewentualne efekty Fazy Utrzymania (wynikające z żetonów efektów lub zdolności pasywnych **E**).
- 2 FAZA DOCHODU** – Otrzymujesz **1** oraz dobierasz **1** kartę ze swojej talii. Pierwszy gracz pomija Fazę Dochodu w swojej pierwszej turze.
- 3 FAZA GŁÓWNA (1)** – Wydaj swoje **PW** na zagrywanie kart ulepszeń lub kart akcji Fazy Głównej. Sprzedaj (odrzuć) niechciane karty za **1** każdą.
- 4 FAZA RZUTU OFENSYWNEGO** – Rzuć dowolną liczbą swoich kości do 3 razy (podejmij 3 próby rzutu) i aktywuj jedną zdolność ofensywną. Twój ostateczny wynik rzutu musi spełniać warunek aktywacji tej zdolności (patrz po prawej: **A** i **B**). Dowolni gracze mogą zagrywać karty akcji Fazy Rzutu.
- 5 FAZA RZUTU NA WYZNACZENIE CELU** – Pomiń tę fazę w rozgrywce 2-osobowej. Jeśli w grze uczestniczy więcej osób, zobacz str. 11. Dowolni gracze mogą zagrywać karty akcji Fazy Rzutu.
- 6 FAZA RZUTU OBRONNEGO** – Jeśli podczas Fazy Rzutu Ofensywnego przeprowadziłeś **atak**, twój przeciwnik aktywuje teraz swoją zdolność obronną **H** pojedynczą próbą rzutu. Dowolni gracze mogą zagrywać karty akcji Fazy Rzutu.
- 7 FAZA GŁÓWNA (2)** – Przebiega tak samo jak Faza Główna (1).
- 8 FAZA ODRZUCENIA KART** – Sprzedawaj (odrzucaj) karty za **1** każdą do momentu, aż będziesz posiadał **6** lub mniej kart na ręce.

ZDROWIE

- W chwili, gdy twój licznik zdrowia osiągnie wartość „0”, zostajesz pokonany.
- Jeśli wszyscy jeszcze będący w grze gracze równocześnie utracą całą pulę zdrowia, gra kończy się remisem (przeciwnik nie może być bardziej martwy od ciebie).
- Możesz uleczyć swoje zdrowie do wartości o maksymalnie 10 wyższej od twojej wartości początkowej.



PUNKTY WALKI PW

- Najczęściej PW służą do zakupu nowych kart.
 - Maksymalnie możesz posiadać **15**. Jeśli zdobywasz PW w momencie, gdy posiadasz już ich maksymalną liczbę, nie przesuwasz licznika.
 - Na początku swojej Fazy Dochodu zwiększ liczbę PW na liczniku o **1**.
- WAŻNE:** Pierwszy gracz pomija swoją pierwszą Fazę Dochodu.



ZDOLNOŚĆ OFENSYWNA **A**

- Możesz ją aktywować na końcu swojej Fazy Rzutu Ofensywnego.
- Możesz aktywować tylko jedną zdolność w swojej Fazy Rzutu Ofensywnego.

WARUNEK AKTYWACJI **B**

Ostateczny wynik rzutu wymagany do aktywacji zdolności ofensywnej.

- Zdolności ofensywne wymagają do swojej aktywacji określonego zestawu symboli **B**:



- Mały strit **C**** wymaga dowolnego ciągu 4 kolejnych liczb (np. 2, 3, 4, 5) i jest reprezentowany przez ikonkę 4 coraz większych kości:



- Duży strit **D**** wymaga dowolnego ciągu 5 kolejnych liczb (np. 1, 2, 3, 4, 5) i jest reprezentowany przez ikonkę 5 coraz większych kości:



TWOJA PLANSZA BOHATERA

DZIEŚCINA G

Zdolność pasywna

Możesz przerwać 1 ze swoich kości w dowolnym momencie, płacąc 1 za każdy przerzut.

Możesz dobrać 1 w dowolnym momencie, płacąc 1 za każdą kartę.

ZEMSTA A

Wybrany gracz bierze Odwet

Weź 1



WALKA W SŁUSZNEJ SPRAWIE

Zadaj 1 obr. 1 rzuć 2

Dodaj 1 x 1 + 2 x 1 obr.

Ulecz 1 x 1

Weź 1 x 1

MOC MODLITWY B

Zadaj 1 nieuchronne obr.

Następnie weź Obrażenia krytyczne i Precyzję

NIEZACHWIANA WIARA F

Weź Boskie błogosławieństwo Ulecz 1 Zadaj 10 obr.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Zapobiegaj zdolności specjalnej można jedynie poprzez zmianę wartości na kusiach. Po aktywacji nie można już wykonać żadnego działania, by uniknąć, zmniejszyć czy przerwać działanie tej zdolności.

ŚWIĘTY ATAK

MALY STRIT C

Ulecz 1

Zadaj 1 obr.

DUZY STRIT D

Ulecz 1

Zadaj 1 obr.

ŚWIĄTŁO Z NIEBA

Ulecz 1 x 1 i rzuć 2

Przy 1 weź Krytyczne obrażenia

Przy 2 weź Ochronę

Przy 3 dobierz 1

Przy 4 weź 2

MODLITWA W SŁUSZNEJ SPRAWIE

Zadaj 1 obr.

Następnie weź Obrażenia krytyczne 1 i 2

BOSKA OBRONA H

RZUT OBRONNY 3

Przy 1 zadaj 1 obr.

Zapobiegaj 1 x 1 + 2 x 1 obr.

Weź 1 x 1

OPIS ZDOLNOŚCI G

- Efekty, które należy rozpatrzyć w momencie aktywacji zdolności.

ZDOLNOŚĆ OBRONNA H



- Jest aktywowana, gdy zostaniesz zaatakowany (przeciwnik użyje zdolności ofensywnej zadającej co najmniej 1 obr.).
- Jeśli masz więcej niż jedną zdolność obronną, to przed rzutem kośćmi wybierasz jedną z nich.
- Zdolność obronna nie może być aktywowana, jeśli zagrażające graczowi obrażenia są nieuchronne, czyste, obszarowe lub specjalne (patrz: Typy obrażeń na str. 10).

KOŚCI OBRONY I



- Liczba kości, jaką rzucaś, gdy aktywujesz swoją zdolność obronną.
- Na przykład **RZUT OBRONNY 3** oznacza, iż gracz rzuca 3 kośćmi podczas swojej Fazy Rzutu Obronnego.
- Kośćmi obrony rzucaś tylko raz.

ZDOLNOŚĆ PASYWNA E



- Zawsze aktywna /dostępna.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA F

Najmniejsza zdolność ataku twojego bohatera. Jeśli ją aktywujesz, jej efekty są nie do zatrzymania.

WAŻNE: Obrażenia i efekty zdolności specjalnej mogą być jedynie wzmocnione. Nie można ich uniknąć, zmniejszyć ani przerwać przez żadne działania (np. z kart, żetonów efektów, towarzyszy itp.). Przeciwnicy nie mogą podjąć żadnej akcji od momentu aktywacji zdolności specjalnej aż do zakończenia Fazy Rzutu. Można jedynie spróbować zmienić wynik rzutu **przed** aktywacją zdolności.

KARTA INFORMACYJNA BOHATERA

CIEŃ

pozytywny efekt

Limit stosu: 1

Będąc w cieniu, unikasz obrażeń:

Gracz posiadający ten żeton nie otrzymuje obrażeń wskutek Fazy Rzutów Ofensywnego przeciwnika. Gracz więc nie broni się, ale mimo wszystko ewentualny atak uznaje się za „udany” i mogą zaistnieć inne efekty. Odrzuć ten żeton na koniec tury, którą rozpocząłeś z tym żetonem.

ATAK Z ZASKOCZENIA

pozytywny efekt

Limit stosu: 1

Wydaj, aby dodać 1 do obrażeń podczas twojego ataku:

Modyfikator ataku. Po ataku gracz posiadający ten żeton może go wydać, aby rzucić 1 dodatek wartości keści do sumy zadawanych obrażeń.

TRUCIZNA

negatywny efekt

Limit stosu: 3

Otrzymaj 1 obr. w Fazie Utrzymania:

Otruty gracz otrzymuje w swojej Fazie Utrzymania obr. za każdy posiadany żeton Trucizny. Efekt trwa.

- 1 SZTYLET
- 2 SZTYLET
- 3 SAKWA
- 4 SAKWA
- 5 KARTA
- 6 CIEŃ

ŻETONY EFEKTÓW I TOWARZYSZE

A Zasady dotyczące żetonów efektów i towarzyszy gracza.

SYMBOLE NA KOŚCIACH

B Rozkład symboli na każdej kości bohatera.

STOPIEŃ ZŁOŻONOŚCI

C Wartość zawierająca się między 1 a 6, określająca, jak trudno jest grać danym bohaterem. Bohaterowie o wyższej złożoności często wymagają od gracza więcej czasu na naukę gry nimi i potrzebują dobrej strategii, aby wykorzystać swój potencjał.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

D Wyjaśnienia trudniejszych zasad dotyczących tego bohatera.



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

C Złożoność: 5. Wskazanie trudności gry. Wskazuje, jak trudno jest grać danym bohaterem. Bohaterowie o wyższej złożoności często wymagają od gracza więcej czasu na naukę gry nimi i potrzebują dobrej strategii, aby wykorzystać swój potencjał.

D Wyjaśnienia trudniejszych zasad dotyczących tego bohatera.

A Zasady dotyczące żetonów efektów i towarzyszy gracza.

B Rozkład symboli na każdej kości bohatera.

E Wartość zawierająca się między 1 a 6, określająca, jak trudno jest grać danym bohaterem. Bohaterowie o wyższej złożoności często wymagają od gracza więcej czasu na naukę gry nimi i potrzebują dobrej strategii, aby wykorzystać swój potencjał.

KOMPONENTY

Kość x5 - Skrzyni złożoności x1 - Skrzyni punktów walki (PW) x1 - Skrzyni planisty bohatera x1 - Karty informacyjne bohatera x1 - Karty bohatera x12 - Karty podręczne tury x1 - Trucizny x6 - Cienie x2 - Akta z zaskoczeniem x2

ŻETONY EFEKTÓW

Każdy bohater dysponuje indywidualnym zestawem żetonów efektów **A**. Jeśli potrzebujecie więcej żetonów, niż znajduje się w pudełku, użyjcie dowolnych zamienników.

Żetony mogą mieć pozytywny albo negatywny efekt. Możesz je zdobywać dla siebie albo dawać innym graczom.

Żetony efektów są zazwyczaj generowane przez karty lub zdolności ofensywne.

Gdy bierzesz (pozytywny, dla siebie) lub zagrywasz (negatywny, na przeciwnika) żeton efektu, weź go z karty informacyjnej swojego bohatera i umieść pośrodku planszy bohatera będącego celem **E**. Ten efekt jest od tej chwili w grze. Jeśli zostaniesz pokonany, to żetony efektu jakie inni gracze otrzymali od ciebie, pozostają w grze.



USUWANIE ŻETONÓW EFEKTÓW

Gdy żeton efektu zostaje usunięty, wraca na odpowiednie miejsce na karcie informacyjnej bohatera. Gdy używasz kart lub zdolności usuwających określoną liczbę żetonów efektów, usuń dokładnie tyle żetonów.

ŻETONY, KTÓRE MOŻNA WYDAĆ

Niektóre żetony efektów są odrzucane po wydaniu. Jeśli nie zostały zapisane inaczej, możesz ich użyć w dowolnym momencie w dowolnej fazie tury dowolnego gracza. Konsekwencje tych efektów są natychmiastowe.

TRWAŁE ŻETONY EFEKTÓW

Żetony efektów oznaczone jako „trwałe” pozostają na planszy bohatera do końca gry lub do momentu, aż jakaś karta lub zdolność wymusi ich usunięcie.



LIMIT WIELKOŚCI STOSU

Wiele efektów można zwielokrotnić, tworząc stos ich żetonów. Limit wielkości stosu (F) określa maksymalną liczbę żetonów, jaka może się znaleźć na planszy jednego bohatera w tym samym czasie (np. efekt o licmie 2 może być obecny w danym momencie w liczbie maksymalnie 2 żetonów na planszy każdego gracza).

Przykład (po lewej): Mroczny Złodziej zagrał 2 żetony *Trucizny* (E) na Piromantkę. *Trucizna* jest efektem trwałym (według opisu), więc pozostanie na planszy Piromantki do momentu, aż ta będzie w stanie go usunąć. Limit stosu *Trucizny* wynosi 3 żetony (F), co pozwala Mrocznemu Złodziejowi na trzykrotne zagranie tego efektu na Piromantkę.

ZWIĘKSZANIE LIMITU ŻETONÓW

Jeśli zwiększysz limit żetonów dla danego efektu, to nowy limit obowiązuje tylko ciebie i to do końca gry.

UNIKATOWE ŻETONY EFEKTÓW

Te efekty mają niestandardowe działanie, inne od regularnych żetonów efektów (wy tłumaczone w ich opisie). Żetony unikatowych efektów zazwyczaj mają specyficzny kształt lub rozmiar.



ZAKŁÓCENIE EFEKTU

Jeśli żeton efektu został użyty, jego konsekwencje nie mogą zostać zakłócone.

TOWARZYSZE

Niektórzy bohaterowie mają swoich towarzyszy reprezentowanych przez żetony, liczniki lub inne dostosowane elementy. Towarzysze nie są żetonami efektów, więc są odporni na działanie kart i zdolności wpływające na żetony efektów (np. (I)).

Towarzysze kierują się oryginalnymi zasadami opisanymi na karcie informacyjnej bohatera (A). Nie można ich usunąć, przenieść ani zniszczyć, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej w regułach dla danego towarzysza.



KARTY BOHATERÓW

W grze występują dwa rodzaje kart: ulepszeń oraz akcji.

W Fазie Dochodu dobierasz kartę ze swojej talii. Jeśli masz dobrac kartę, a talia jest pusta, potasuj karty odrzucone i uformuj nową talię.

Zagrywanie kart kosztuje cię punkty walki (PW). Koszt zagrania widnieje po lewej stronie karty. Karty z kosztem 0 zagrywa się za darmo.

Na koniec Fazy Odrzucenia Kart możesz posiadać nie więcej niż 6 kart. Jeśli w Fазie Odrzucenia Kart masz więcej kart, musisz sprzedawać karty do momentu, aż będziesz posiadać co najwyżej 6 kart. Aby sprzedać kartę, odrzuć ją i zwiększ swój licznik PW o 1 (wszystkie karty są warte 1 podczas sprzedaży, bez względu na koszt ich zagrania).

Po lewej stronie karty widnieje także symbol fazy, podczas której karta może zostać zagrana (G).



ULEPSZENIA

Karty ulepszeń na stałe ulepszają pole o tej samej nazwie na planszy twojego bohatera. Karty te posiadają z lewej strony symbol .

Ulepszenia zdolności ofensywnej **(A)** mają białą obwódkę, ulepszenia zdolności obronnej **(B)** mają zieloną obwódkę, a ulepszenia zdolności pasywnej **(C)** fioletową obwódkę.

Karty ulepszeń:

- Możesz je zagrywać tylko w swojej Fazie Głównej (1) lub Fazie Głównej (2).
- Po tym, jak zostały zagrane, nie mogą być sprzedane.
- Mogą być ulepszone bezpośrednio do poziomu III. Jeśli ulepszasz już ulepszoną zdolność (tj. z poziomu II do poziomu III), zagraj nową kartę na poprzednią kartę ulepszenia i zapłać tylko różnicę w .



Ulepszenie zdolności ofensywnej



Ulepszenie zdolności obronnej



Ulepszenie zdolności pasywnej

ABY ZAGRAĆ KARTĘ ULEPSZENIA

- 1 Zapłać wymagane  (widniejące po lewej stronie karty).
- 2 Zagraj kartę na pole o tej samej nazwie na planszy bohatera.



KARTY AKCJI

Karty akcji (oznaczone symbolem ) zapewniają jednorazowe korzyści. W zależności od ich koloru mogą być zagrywane w różnych momentach gry.

ABY ZAGRAĆ KARTĘ AKCJI

- 1 Zapłać wymagane  (widoczne po lewej stronie karty).
- 2 Wykonaj opisaną na karcie akcję, a następnie odłóż kartę na stos kart odrzuconych.

NATYCHMIASTOWE KARTY AKCJI

- Posiadają czerwoną obwódkę i symbol .
- Możesz je zagrywać w dowolnym momencie w turach dowolnych graczy (patrz: symbol  po lewej stronie karty).
- Możesz je zagrywać, aby zakłócić wykonywanie jakiejś akcji lub zdolności (za wyjątkiem innych natychmiastowych kart akcji). Karty te są rozpatrywane natychmiast po zagraniu. Następnie należy dokończyć zakłóconą akcję lub zdolność (patrz: Kolejność i zakłócanie działań na str. 14).
- Rozpatrywanie natychmiastowych kart akcji nie może być niczym zakłócone.





KARTY AKCJI FAZY GŁÓWNEJ

- Posiadają niebieską obwódkę i symbol .
- Możesz je zagrywać tylko w swojej turze, podczas Fazy Głównej (1) lub Fazy Głównej (2) (patrz: symbol  po lewej stronie karty).

KARTY AKCJI FAZY RZUTU

- Posiadają pomarańczową obwódkę i symbol .
- Możesz je zagrywać tylko w Fазie Rzutu Ofensywnego, Fазie Rzutu Obronnego lub w Fазie Rzutu na Wyznaczenie Celu (patrz: symbol  po lewej stronie karty).
- Możesz je zagrywać w turach dowolnych graczy.



ROZPATRYWANIE OPISÓW

„RZUĆ [#] ”

Rzuć jeden raz wskazaną liczbą kości  i rozpatrz efekty. Kości rzucone wcześniej nie mogą być użyte do rozpatrzenia tych efektów.

„PRZY [SYMBOL]”

Jeśli wynik rzutu zawiera wskazany symbol , otrzymujesz wymienione korzyści . Otrzymujesz je tylko raz, bez względu na liczbę uzyskanych symboli.



ZWIEŁOKROTNIE (np. „4 x ”)

Przemnóż cyfrę przez liczbę uzyskanych w rzucie wskazanych symboli , aby określić sumę.

„NASTĘPNIE”

Podczas realizacji zapisu zaczynającego się od „Następnie” (np. Następnie rzuć 5 kostkami) możesz użyć żetonów efektów i zagrać natychmiastowe karty akcji albo karty akcji Fazy Rzutu. Potem rozpatrz efekty znajdujące się poniżej zapisu „Następnie...”.

„ALBO”

Jeśli działania są oddzielone od siebie słowem „albo”, możesz zrealizować tylko jedno z nich.

Zadaj 2 nieuchronne obr.
Następnie weź Obrażenia krytyczne 
ALBO Precyzję .

„UKRADNIJ”

Weź wskazany zasób od przeciwnika i dołącz do swoich zasobów.

Jeśli kradniesz zdrowie/, zwiększ odpowiednio wartość swojego licznika, zmniejszając równocześnie wartość licznika przeciwnika.

Jeśli przeciwnik nie posiada wskazanej ilości zasobu, kradniesz tylko tyle, ile posiada.

Przy  możesz w zamian ukraść przeciwnikowi do 2 .

TYPY OBRAŹEŃ

Obrażenia, które mają być właśnie zadane graczowi, noszą nazwę „nadhodzących obrażeń”.

W grze występuje 5 typów obrażeń: zwyczajne (w tekście występujące jako „obr.”), nieuchronne, czyste, obszarowe i specjalne.

CECHY OKREŚLONYCH TYPÓW OBRAŹEŃ

Każdy rodzaj obrażeń posiada jedną lub więcej z wymienionych cech:

- **Do obrony** – jeśli obrażenia są wynikiem użycia przez przeciwnika jego zdolności ofensywnej, to możesz użyć swojej zdolności obronnej.
- **Do uniknięcia** – możesz je zmniejszyć, zapobiec im, uniknąć ich lub je zakłócić działaniami kart lub żetonów efektów.
- **Do wzmocnienia** – możesz je ulepszyć modyfikatorami ataku.
- **Zasady wyznaczania celu** – gracz, który ma doznać obrażeń, jest określony w opisie. Nie ma potrzeby rozgrywania Fazy Rzutu na Wyznaczenie Celu, aby określić, kto dozna obrażeń.

OBRAŻENIA ZWYCZAJNE

- To najpopularniejszy typ obrażeń, oznaczony czarnym kółkiem z cyfrą w środku (np. **5**) i skrótem „obr.”.
- Do obronienia, uniknięcia i wzmocnienia.
- Brak zasad wyznaczania celu.

OBRAŻENIA NIEUCHRONNE

- Kolejny powszechny rodzaj obrażeń, oznaczony czerwonym kółkiem z cyfrą w środku (np. **2**) oraz zapisem „obr. nieuchronne”.
- Nie do obrony, ale do uniknięcia (z pomocą kart / żetonów efektów), do wzmocnienia.
- Brak zasad wyznaczania celu.

OBRAŻENIA CZyste

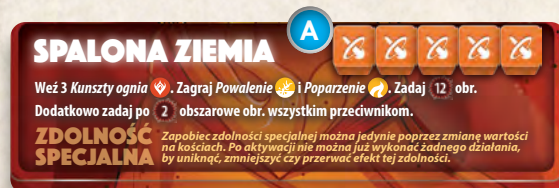
- Rodzaj obrażeń nieuchronnych oznaczony czerwonym kółkiem z cyfrą w środku (np. **2**) oraz zapisem „obr. czyste”.
- Nie do obrony, do uniknięcia; nie do wzmocnienia.
- Brak specjalnych zasad wyznaczania celu.

OBRAŻENIA OBSZAROWE

- Rodzaj obrażeń nieuchronnych oznaczony czerwonym kółkiem z cyfrą w środku (np. **2**) oraz zapisem „obr. obszarowe”.
- Nie do obrony, do uniknięcia, nie do wzmocnienia.
- Zasady wyznaczania celu są zawarte w tekście zdolności lub karty.
- Nie są atakiem, bo nie są skierowane w konkretny cel.
- Jeśli są zadawane równocześnie kilku graczom z tej samej drużyny, redukują wartość licznika zdrowia drużyny o sumę zadanych obrażeń.

OBRAŻENIA SPECJALNE

- Specjalny rodzaj obrażeń nieuchronnych, będący rezultatem użycia zdolności specjalnej **A**.
- Oznaczone są czerwonym kółkiem z cyfrą w środku (np. **2**).
- Nie do obrony, nie do uniknięcia; do wzmocnienia.
- Brak specjalnych zasad wyznaczania celu.



Zdolność specjalna Piromantki

TABELA: TYPY OBRAŹEŃ

	Do obrony	Do uniknięcia	Do wzmocnienia	Specjalne zasady wyznaczania celu
OBRAŻENIA ZWYCZAJNE	✓	✓	✓	✗
OBRAŻENIA NIEUCHRONNE	✗	✓	✓	✗
OBRAŻENIA CZyste	✗	✓	✗	✗
OBRAŻENIA OBSZAROWE	✗	✓	✗	✓
OBRAŻENIA SPECJALNE	✗	✗	✓	✗

MODYFIKATORY ATAKU

Każda karta i żeton efektu, które modyfikują *atak*, są uznawane za modyfikatory ataku.

Możesz je zagrywać przed lub po aktywowaniu przez przeciwnika zdolności obronnej.

Dodatkowe obrażenia zadane przez modyfikatory ataku są tego samego typu co główne obrażenia.

Możesz używać modyfikatorów ataku jedynie podczas *ataków* (tj. podczas używania zdolności ofensywnej, zadającej przeciwnikowi przynajmniej **1** obrażenie).

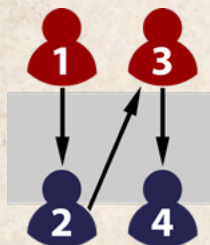


ROZGRYWKA 4-OS.

DRUŻYNY 2 VS 2

W rozgrywce 4-osobowej zastosujcie następujące zmiany:

- Gra toczy się między dwiema 2-osobowymi drużynami.
- Członkowie drużyny siadają obok siebie i mają wzajemny wgląd w swoje karty i strategię.
- Rzutem kością należy wyłonić pierwszego gracza.
- Kolejność rozgrywania tur przechodzi z drużyny na drużynę w układzie „zygzaka”.
- Drużyna posiada jeden wspólny licznik zdrowia o wartości początkowej „50”.
- Pierwszy gracz pomija Fazę Dochodu w swojej pierwszej turze.
- Gdy jeden gracz otrzymuje obrażenia, należy je zaznaczyć na wspólnym liczniku zdrowia. Jeśli obaj członkowie drużyny otrzymują obrażenia w tym samym czasie, wartość licznika zdrowia zmniejsza się o sumę ich obrażeń.
- Członkowie drużyny posiadają oddzielne liczniki **1PW**. Gracz wydaje swoje **1PW** tylko na swoje karty i zdolności.
- Gracz nie może zmniejszyć nadchodzących obrażeń drugiego członka drużyny, chyba że pozwalają mu na to określone karty / żetony (np. karta *Nie tym razem!* może być użyta do obrony współgracza, bo jej zapis zawiera wyrażenie „Wybrany gracz”).
- Gracze mogą zmieniać wynik rzutu, aby zapobiec doznaniu obrażeń przez członka drużyny lub wzmocnić jakieś jego działanie.



ROZGRYWKI 3-OS.

KRÓL WZGÓRZA

W rozgrywce 3-osobowej zastosujcie następujące zmiany:

- Każdy gracz rozpoczyna z 35 punktami zdrowia.
- Rzutem kością należy wyłonić pierwszego gracza.
- Gracze rozgrywają swoje tury w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
- Gracz może *atakować* dowolnie wybranego gracza. Otrzymuje jednak kartę bonusową, jeśli *zaatakuje* lidera.
- Liderem jest gracz (gracze) o najwyższej wartości licznika zdrowia w danym momencie.
- Jeśli gracz *zaatakuje* lidera, dobiera kartę ze swojej talii. Dobiera ją natychmiast po wyznaczeniu celu (przed zaistnieniem jakichkolwiek innych efektów).
- Jeśli gracz *atakuję* gracza, z którym razem zajmuje pozycję lidera (np. liczniki obu graczy wskazują wartość „30”), to nadal otrzymuje kartę bonusową.
- Jeśli gracz jest samotnym liderem (posiada najwyższą wartość licznika zdrowia), nie może otrzymać karty bonusowej.

POZOSTAŁE TRYBY

W „Dice Throne” może grać do 6 graczy. Jednak zalecamy, aby ograniczyć liczbę graczy, aż wszyscy uczestnicy będą dobrze zaznajomieni z zasadami. Rozgrywki 5- i 6-osobowe są świetną zabawą dla zaawansowanych graczy, ale dla nowych graczy rozgrywka może się nieprzyjemnie rozciągać w czasie.

Zasady rozgrywek 5-, 6-osobowych (i innych wariantów) znajdziecie na stronie: luckyduckgames.com

SKRÓT PRZEBIEGU TURY

W tym momencie powinniście być już w stanie rozegrać pojedynek 1 vs 1. W razie pytań lub wątpliwości zerknijcie do poniższego skrótu zasad.



Oto szczegółowy przebieg każdej fazy.

1. FAZA UTRZYMANIA

- 1 Sprawdź, czy jakiegokolwiek twoje żetony efektów lub zdolności aktywują się w tej fazie. Jeśli tak, rozpatrz je. (Uwaga: W przypadku większości bohaterów ten punkt nie będzie miał zastosowania w początkowej części rozgrywki).
- 2 Jeśli występuje kilka takich efektów, możesz wybrać kolejność ich rozpatrywania.
- 3 Wszystkie obrażenia i efekty uleczenia sumują się i są rozpatrywane równocześnie na zakończenie tej fazy.



2. FAZA DOCHODU

Ważne: Pierwszy gracz pomija Fazę Dochodu w swojej pierwszej turze.

- 1 Zwiększ wartość licznika PW o 1 (pomiń ten krok, jeśli posiadasz maksymalną wartość 15).
- 2 Dobierz na rękę 1 kartę z wierzchu swojej talii. Jeśli w talii nie masz kart, potasuj karty odrzucone i uformuj nową talię.



3. FAZA GŁÓWNA (1)

Wykonaj dowolne działania spośród wymienionych poniżej w dowolnej kolejności i ile razy chcesz:

A Sprzedaj dowolną kartę:

- Odłóż 1 kartę z ręki na stos kart odrzuconych.
- Zwiększ wartość licznika PW o 1 (wszystkie karty podczas sprzedaży są warte 1, bez względu na koszt ich zagrania).

B Zagraj kartę akcji Fazy Głównej:

- Zmniejsz wartość licznika PW o koszt w PW widoczny po lewej stronie karty.
- Wykonaj akcje opisane na karcie.
- Odłóż kartę na stos kart odrzuconych.



C Zagraj kartę ulepszenia:

- Zmniejsz wartość licznika PW o koszt w PW widoczny po lewej stronie karty.
- Jeśli ulepszasz z poziomu II do poziomu III, zapłać tylko różnicę w koscie.
- Połóż kartę na swojej planszy bohatera, na polu o tej samej nazwie.



4. FAZA RZUTU OFENSYWNEGO



W tej fazie, po każdym kroku, każdy z graczy może zagrać karty Fazy Rzutu.

1 Wykonaj do 3 prób rzutu:

- Rzuć wszystkimi swoimi 5 kośćmi.
- Opcjonalnie: przerzuć dowolną liczbę kości.
- Opcjonalnie: ponownie przerzuć dowolną liczbę kości.

2 Gdy wynik rzutu cię zadowala, możesz:

- Ogłosić, jaką zdolność ofensywną zamierzasz aktywować (ostateczny wynik rzutu musi spełniać wymagania aktywacji tej zdolności) i zapytać przeciwnika, czy chce zmienić wynik twojego rzutu, czy pozwala na aktywację zdolności, ALBO
- Ogłosić, że nie zamierzasz aktywować zdolności ofensywnej.

Wskazówka: Aktywowanie słabego ataku przeciwko graczowi z potężną zdolnością obronną nie zawsze jest dobrym pomysłem.

3 Jeśli w tym momencie ty, członek twojej drużyny lub przeciwnik zmieniliście wynik na jakichkolwiek twoich kościach (np. ktoś zagrał kartę *Czyste szaleństwo*), możesz:

- Ogłosić aktywację innej zdolności ofensywnej w oparciu o nowy ostateczny wynik rzutu ALBO
- Powrócić do kroku 1 Fazy Rzutu Ofensywnego i dokonać przerzutu kości, jeśli masz jeszcze taką możliwość.

4 Aktywuj zdolność ofensywną (jeśli jakąś wybrałeś):

- Określ jej efekty (niektóre zdolności wymagają dodatkowych działań, aby określić ich pełne efekty).
- Rozpatrz efekty, które nie wymagają wyznaczania celu (np. weź *Unik*, ulecz itp.).

5. FAZA RZUTU NA WYZNACZENIE CELU

Jeśli grasz przeciwko więcej niż jednemu przeciwnikowi, musisz określić cel swojego ataku.

Uwaga: Wyznaczenie celu musisz przeprowadzić nawet wtedy, gdy aktywowałeś zdolność, która nie zadaje obrażeń, ale generuje inne efekty, które muszą być rozpatrzone (np. *Droga nożownika* pozwalającą zagrać ).

W wariantcie Król Wzgórza wybierz po prostu gracza, którego chcesz zaatakować (patrz: Król Wzgórza na str. 11).

Aby w grach 2 vs 2 określić, kto będzie się bronił:

1

Rzuć 1 kością.

Wynik może być zmieniony przez działanie kart, chyba że atak jest rezultatem użycia zdolności specjalnej. W takim przypadku kości mogły być jedynie zmieniane przed jej aktywacją (zdolność specjalna została już aktywowana i po prostu wymaga określenia celu).



2

Określ obrońcę, który dozna obrażeń, na podstawie wyniku twojego rzutu:

- **1 lub 2** – celem jest przeciwnik po twojej lewej stronie.
- **3 lub 4** – celem jest przeciwnik po twojej prawej stronie.
- **5** – przeciwnicy sami wybierają cel spośród siebie.
- **6** – wybierz dowolnego przeciwnika, który stanie się celem.

Uwaga: Zasady wyznaczania celu w innych wariantach gry znajdziesz na stronie: luckyduckgames.com



6. FAZA RZUTU OBRONNEGO

Jeśli w Fazie Rzutu Ofensywnego przeprowadziłeś atak, obrońca rozpoczyna teraz swoją Fazę Rzutu Obronnego.



1

Rozpatrz wszystkie efekty zdolności ofensywnej, które wymagają celu, ale nie są związane z zadawaniem obrażeń (np. weź *Unik*, zagraj *Truciznę*, ukradnij *PW* itd.).

2

Jeśli zdolność ofensywna spowodowała atak, którego rodzaju obrażeń jest „do obrony”, obrońca może aktywować swoją zdolność obronną.

Uwaga: Większość bohaterów dysponuje jedną zdolnością obronną. Bohaterowie dysponujący dwiema muszą w tym momencie wybrać jedną z nich.

3

Obrońca podejmuje jedną próbę rzutu wskazaną liczbą kości (np. **RZUT OBRONNY 1** oznacza rzut 1 kością).

4

W oparciu o wynik rzutu obrońca rozpatruje wszystkie efekty niezwiązane z doznawaniem obrażeń (np. Weź *Chi*, zagraj *Truciznę* weź *PW* itp.).

5

Oto ostatnia szansa dla wszystkich graczy na zagranie żetonów efektów lub kart.

6

Na zakończenie Fazy Rzutu wszystkie obrażenia, efekty obronne lub efekty uleczenia kumulują się i są wprowadzane w życie równocześnie.

- **Uwaga:** Jeśli wszyscy pozostali gracze równocześnie osiągną na swoich licznikach wartość „0”, gra kończy się remisem.

7. FAZA GŁÓWNA (2)

Przebiega w identyczny sposób jak Faza Główna (1).

8. FAZA ODRZUCENIA KART

1

Sprzedawaj karty z ręki do momentu, aż będziesz miał ich 6 lub mniej.

2

Zwiększ wartość licznika PW o 1 za każdą sprzedaną kartę (droższe karty nie są warte więcej *PW*).

3

Odlóż sprzedane karty na swój stos kart odrzuconych.



OSTATECZNA SUMA OBRAŹEN

Ten rozdział jest przeznaczony wyłącznie dla graczy zaawansowanych i turniejowych. Informacje w nim zawarte nie są potrzebne do przeprowadzenia rozgrywek standardowych.



Czasem może się zdarzyć, że obliczenie ostatecznej sumy obrażeń (liczby określającej, o ile zmniejszasz wartość swojego licznika zdrowia na koniec Fazy Rzutu) będzie skomplikowane ze względu na użycie przez ciebie lub przeciwników zdolności obronnej, różnych kart i żetonów.

Na szczęście możesz łatwo obliczyć ostateczną sumę obrażeń, postępując według kroków przedstawionych poniżej (w podanej kolejności), po tym jak obaj gracze zakończą wykonywanie wszystkich swoich akcji:

1. OKREŚL WIELKOŚĆ NADCHODZĄCYCH OBRAŹEN

Nadchodzące obrażenia to ilość obrażeń, jaka ma zostać ci zadana w określonym momencie gry. Najczęściej pochodzi ona ze zdolności ofensywnych i obronnych, ale może także pochodzić z żetonów efektów, takich jak np. *Poparzenie* (🔥) Piromantki czy *Trucizna* (☠️) Mrocznego Złodzieja.

2. DODAJ I ODEJMIJ (SUMA CZĘŚCIOWA)

Teraz należy dodać lub odjąć wartości wpływające na nadchodzące obrażenia. Zidentyfikuj zdolności obronne, żetony i karty, które powodują odjęcie (zapobieganie) lub dodanie określonej ilości obrażeń. Wynik tych działań nazywa się sumą częściową nadchodzących obrażeń.

3. POMNÓŻ I PODZIEL (SUMA KOŃCOWA)

Na koniec weź pod uwagę efekty, które wpływają na nadchodzące obrażenia poprzez mnożenie lub dzielenie. Te działania stosuje się na końcu, bez względu na kolejność zagrywanych kart, żetonów czy aktywowanych zdolności obronnych.

Ponadto, jeśli masz zastosować więcej niż jeden mnożnik, każdy z nich jest rozpatrywany osobno względem sumy częściowej obliczonej w kroku 2.

W tym momencie są także uwzględniane jakiegokolwiek inne efekty, które w mnożeniu lub dzieleniu wykorzystują nadchodzące obrażenia (np. *Odwet* (🔥) Paladyna).

PRZYKŁAD: BARBARZYŃCA VS PALADYN

Poniżej znajdziesz przykład zdarzeń, jakie nastąpiły podczas Fazy Rzutu Ofensywnego i Fazy Rzutu Obronnego w pojedynku pomiędzy Barbarzyńcą (atakujący) i Paladynem (obronią).

1. Barbarzyńca aktywuje swoją zdolność ofensywną *Obezwładnienie*, która zada Paladynowi 18 nadchodzących obrażeń.
2. Paladyn zagrywa żeton *Odwet* (🔥), który skieruje połowę nadchodzących obrażeń z powrotem na Barbarzyńcę.
3. Paladyn zagrywa żeton *Ochrona* (🛡️), który pozwoli mu zapobiec 1/2 nadchodzących obrażeń.
4. Paladyn aktywuje swoją zdolność *Boskiej Obrony III*, która pozwoli mu zapobiec 3 obr. Równocześnie otrzymuje kolejną *Ochronę* (🛡️).
5. Barbarzyńca zagrywa kartę modyfikatora ataku *Na dokładkę!*, dzięki której zagrywa żeton *Wstrząśnienie mózgu* (🧠) oraz dodaje -5 obr.
6. Paladyn zagrywa kartę *Rozgrzeszenie*, która pozwoli mu zapobiec 3 obr.
7. Paladyn wykorzystuje kolejny żeton *Ochrony* (🛡️), który ponownie zapobiegnie 1/2 nadchodzących obrażeń.

PRZYKŁAD: BARBARZYŃCA VS PALADYN (CIĄG DŁASZY)

Gracze zastosowali wiele różnych efektów. Obliczmy teraz wielkość obrażeń:

1. OKREŚL WIELKOŚĆ NADCHODZĄCYCH OBRAŹEN

Zdolność *Obezwładnienie* zadaje 18 nadchodzących obrażeń (działanie 1).

2. DODAJ I ODEJMIJ (SUMA CZĘŚCIOWA)

- 18 nadchodzących obrażeń (działanie 1 – *Obezwładnienie*)
- 3 obr. (działanie 4 – *Boska Obrona III*)
- 5 obr. (działanie 5 – *Na dokładkę*)
- 3 obr. (działanie 6 – *Rozgrzeszenie*)

17 nadchodzących obrażeń (suma częściowa)

3. POMNÓŻ I PODZIEL (SUMA KOŃCOWA)

Określ wartość wszystkich mnożników równocześnie i niezależnie od siebie (Uwaga: Wynik dzielenia zawsze zaokrąglaj w górę):

Działanie 2 (*Odwet* (🔥)) = 17 (suma częściowa) ÷ 2 = 9 obr.

Działanie 3 (*Ochrona* (🛡️)) = 17 (suma częściowa) ÷ 2 = 9

Działanie 7 (*Ochrona* (🛡️)) = 17 (suma częściowa) ÷ 2 = 9

Teraz odnieście te wyniki do sumy częściowej:

17 nadchodzących obrażeń – 9 – 9 = -1 nadchodzących obrażeń

Używając dwukrotnie *Ochrony* (🛡️), Paladyn uniknął całości obrażeń, co oznacza, że OSTATECZNA SUMA obrażeń zadanych Paladynowi wyniosła 0.

Dodatkowo Barbarzyńca otrzyma 9 obr. wskutek użycia przez Paladyna żetonu *Odwet* (🔥) (działanie 2).

POZOSTAŁE ZASADY

KOLEJNOŚĆ I ZAKŁÓCANIE AKCJI

Jeśli w jakimś momencie gry gracze będą chcieli równocześnie wykonać swoje akcje, zastosujcie kolejność zgodną z ruchem wskazówek zegara, począwszy od gracza aktywnego. Każdy gracz może, także zgodnie z tym kierunkiem, zagrać karty akcji natychmiastowych, karty akcji Fazy Rzutu lub żetony. Po rozpatrzeniu wszystkich zagranych kart lub żetonów gra powraca do normalnego trybu.

Przykład: Barbarzyńca atakuje zdolnością ofensywną *Obezwładnienie*. Na kościach wypadło: 3, 4, 6 (suma 13). Barbarzyńca zakłóca rozpatrywanie zdolności, zagrywając kartę *Rzut na szóstkę*, dzięki której zmienia wynik z 3 na 6. Dzięki temu zadaje 16 obrażeń oraz zagrywa żeton efektu *Wstrząśnienie mózgu* na przeciwnika.



OSIĄGNIĘCIA!

Pobierzcie listę osiągnięć z podanej niżej strony. Jeśli ktoś z was dokona jednego z wymienionych na niej wyczynów, zapiszcie jego inicjały w kratce obok. Niech jego imię zapisze się złotymi zgłoskami na ścianie pamięci!

luckyduckgames.com

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: Nate Chatellier, Manny Trembley

Opracowanie: John Heidrich, Gavan Brown

Oprawa graficzna: Gavan Brown, Gui Landgraf, Gabriel Martin, Noah Adelman

Ilustracje: Manny Trembley, Nick Malara, Damien Mammoliti

Autorzy instrukcji: Simon Rourke, Aaron Hein, John Heidrich (i wielu innych, którzy pomogli)

Testerzy: Aaron Hein, Adam Thies, Aaron Waltmann, Jonathan Herrera-Thomas, Kevin Heidrich, Jacob Thies, Rick May, Joel Smart, Darnell Malone, Nick Lem, Blake Royall, Drake Finney, i cała drużyna Beta Team

Specjalne podziękowania dla: Aaron Waltmann, Kira Anne Peavley, Aaron Hein, Adam Wyse, Paul Saxberg, Mr. Cuddington, Dan Tolczyk, Jonathan Herrera-Thomas, George Georgeadis, Brendai Paraic Mulgrew (Knight Watch Games), Love Thy Nerd, Brett MacDonald i dla wszystkich, których nie wymieniliśmy, a pomogli nam przekuć pomysł w ten namacalny sukces!

Na kartach informacyjnych bohaterów znajdziecie informacje dotyczące autorów poszczególnych postaci.

NAJWIĘKSZE podziękowania kierujemy w stronę was, kupców naszej gry, którzy pomogliście nam spełnić nasze marzenie o stworzeniu Dice Throne.



Dołącz do społeczności Dice Throne na:
<http://community.dicethrone.com>

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Korekta: Marta Kania

DTP: Przemysław Kasztelaniec

Wydawca: Michał Herman

Redakcja: Patryk Blok

Koordynacja produkcji: Przemysław Dołęgowski

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com



SŁOWNICZEK

2/3/4/5 tych samych cyfr: Gdy na kościach wypadła ta sama cyfra (nie symbol) 2/3/4/5 razy.

Albo: Jeśli działania są oddzielone od siebie słowem „albo”, możesz zrealizować tylko jedno z nich.

Atak: Zdolność ofensywna, która zadaje co najmniej 1 obr. wyznaczonemu celowi (tj. obr. inne niż obszarowe).

Czyste obrażenia: Nieuchronne obrażenia, które nie mogą być już wzmocnione, ale można ich uniknąć.

Dodatkowo: Polecenia występujące po słowie „Dodatkowo” należy rozpatrzyć po innych wymienionych efektach.

Duży strit: Sekwencja kolejnych cyfr wyrzuconych na 5 kościach (np. 1-2-3-4-5 albo 2-3-4-5-6).

Faza Rzutu: Jeśli zdolność odnosi się do „zakończenia Fazy Rzutu”, oznacza to moment przed samym rozpoczęciem Fazy Głównej (2).

Karta akcji Fazy Głównej: Możesz zagrać ją w swojej Fazie Głównej (1) lub Fazie Głównej (2).

Karta akcji Fazy Rzutu: Możesz zagrać ją w Fazie Rzutu Ofensywnego / na Wyznaczenie Celu / Obronnego. Karta może zakłócić przebieg gry (ale nie efekty zagranych żetonów ani innych kart akcji natychmiastowych lub kart akcji Fazy Rzutu).

Karta akcji natychmiastowej: Możesz ją zagrać w dowolnym momencie tury dowolnego gracza. Karta może zakłócić przebieg gry (ale nie efekty zagranych żetonów ani innych kart akcji natychmiastowych lub kart akcji Fazy Rzutu).

Limit wielkości stosu: Maksymalna liczba żetonów tego samego rodzaju, jaka może się w tym samym czasie znaleźć na planszy jednego bohatera (chyba że jakaś karta lub zdolność zwiększyła ten limit).

Mały strit: Sekwencja kolejnych cyfr wyrzuconych na 4 kościach (np. 1-2-3-4 albo 2-3-4-5 albo 3-4-5-6).

Modyfikator ataku: Żeton lub karta, która zwiększa obrażenia lub poszerza *atak* o dodatkowy efekt.

Nadchodzące obrażenia: Ilość obrażeń, która w danym momencie ma zostać zadana określone graczowi.

Następnie: Zapis „Następnie...” tworzy przerwę w grze, podczas której możesz zagrać karty akcji natychmiastowych, karty akcji Fazy Rzutu lub wydać żetony. Efekty działań zapisanych po „Następnie” są zawsze rozpatrywane po efektach działań zapisanych przed „Następnie”.

Nieuchronne obrażenia: Obrażenia, przeciw którym nie możesz aktywować swojej zdolności obronnej. Możesz ich jednak uniknąć, zmniejszyć je lub wzmocnić.

Obronić: Gracz będący celem *ataku*.

Obszarowe obrażenia: Obrażenia, dla których nie wyznacza się celu i w związku z tym nie kwalifikują się jako atak. Są nie do obrony, ale do uniknięcia. Nie mogą zostać wzmocnione.

Ostateczny wynik rzutu: Wynik rzutu 5 kośćmi po wszystkich dokonanych przerzutach i modyfikacjach.

Próba rzutu: Rzut kośćmi mający na celu aktywację zdolności ofensywnej lub obronnej.

Przy [symbol]: Jeśli na kościach widnieje co najmniej 1 wskazany symbol, otrzymujesz korzyści. Nawet w przypadku uzyskania kilku takich symboli korzyści otrzymujesz je tylko raz.

Punkty walki : Wydawane na celu zagrywania kart i aktywowania zdolności na planszy bohatera. Gracz może mieć maksymalnie 15 . Gracze otrzymują 1  na początku każdej swojej tury (z wyjątkiem pierwszego gracza podczas jego pierwszej tury).

Rzuć [#] : Rzuć wskazaną liczbą kości, aby rozpatrzyć wskazany efekt.

Sprzedaj: W swojej Fazie Głównej możesz odłożyć dowolną kartę z ręki na swój stos kart odrzuconych i zwiększyć wartość licznika PW o 1 .

Towarzysz: Na kartach informacyjnych bohaterów znajdują się dokładne informacje dotyczące ich towarzyszy (patrz: *Towarzysze* na str. 7).

Trwały efekt: Żeton efektu pozostający w grze tak długo, aż jakaś inna karta lub zdolność spowoduje jego usunięcie.

Ukradnij: Weź wskazany zasób od przeciwnika i dołącz do swoich zasobów. Jeśli przeciwnik nie posiada wskazanej ilości zasobu, kradniesz tylko tyle, ile posiada.

Ulecz: Zwiększ wartość swojego licznika zdrowia o wskazaną liczbę. Możesz uleczyć bohatera do poziomu o 10 więcej od jego wartości początkowej.

Unikatowe żetony efektów: W ich opisie znajdziesz reguły przeczące standardowym regułom dla żetonów efektów.

Weź: Dla żetonu efektu – weź odpowiedni żeton i połóż go pośrodku swojej planszy bohatera. Dla zdrowia i  – zwiększ wartość licznika o wskazaną liczbę.

Wydany: Jeśli żeton efektu jest wydany, oznacza to, że odrzuciłeś jego żeton w zamian za określone korzyści. Nie ponosisz żadnych kosztów. Ten sam żeton możesz w toku gry otrzymać ponownie.

Zagraj żeton: Weź odpowiedni żeton efektu i połóż go pośrodku planszy bohatera przeciwnika.

Zdolność specjalna: Przeciwnicy nie mogą podejmować ŻADNYCH DZIAŁAŃ do momentu, aż efekt tej zdolności jest zakończony. Nie mogą więc zmniejszać, zapobiegać, reagować ani zakłócać zadania obrażeń i realizacji efektów tej zdolności. Zdolność specjalna ignoruje również jakiegokolwiek efekty żetonów będące w grze, jakie mogłyby wpłynąć na obniżenie jej efektywności. Zdolność ta może zostać jednak wzmocniona. Jedynym sposobem uniknięcia efektów zdolności kluczowej jest zmiana wyniku rzutu, aby nie dopuścić do jej aktywacji.