



KONIECZNIE PRZECZYTAJ!



Rozgrywka w Dice Throne toczy się najsprawniej w gronie 2–4 graczy. Jest też wtedy najlepiej zbalansowana. Partie 5- i 6-osobowe także są świetną zabawą dla zaawansowanych graczy, ale dla nowych mogą się nieprzyjemnie rozciągać w czasie. Równoczesna nauka zasad gry oraz cech sześciu różnych bohaterów stanowi bowiem nie lada wyzwanie. Jeśli zebraliście grupę 6 graczy, mocno rekomendujemy rozegranie trzech partii 1 vs 1 i spokojną naukę reguł, a dopiero w następnej kolejności partię wieloosobową.

DICE THRONE

OFICJALNE WARIANTY

Copyright 2018 Roxley Games.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



KRÓL WZGÓRZA

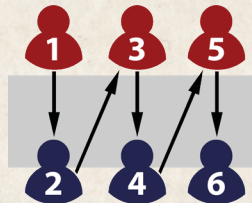
W ROZGRYWCE 3–6-OSOBOWEJ ZASTOSUJcie NASTĘPUJĄCE ZMIANY:

- Każdy gracz rozpoczyna z 35 punktami zdrowia.
- Rzutem kością należy wyłonić pierwszego gracza.
- Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu 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 atakuje gracza, z którym razem zajmuje pozycję lidera (np. liczniki obu graczy wskazują wartość „30”), to nadal otrzymuje kartę bonusową.
- Jeśli gracz jest samotnym liderem (ma najwyższą wartość licznika zdrowia), nie może otrzymać karty bonusowej.

ROZGRYWKA 3 VS 3

W ROZGRYWCE 6-OSOBOWEJ ZASTOSUJcie NASTĘPUJĄCE ZMIANY:

- Gra toczy się między dwiema 3-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 ma jeden wspólny licznik zdrowia o wartości początkowej „50”.



FAZA RZUTU NA WYZNACZENIE CELU

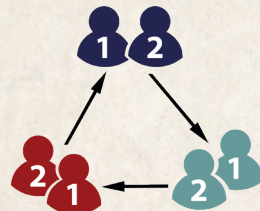
Wyznaczając cel swojego ataku w Fazie Rzutu na Wyznaczenie Celu, określ obrońcę, który dozna obrażeń, na podstawie wyniku twojego rzutu:

- **1 lub 2** – celem jest przeciwnik po lewej stronie.
- **3 lub 4** – celem jest przeciwnik w środku.
- **5 lub 6** – celem jest przeciwnik po prawej stronie.

ROZGRYWKA 2 VS 2 VS 2

W TYM WARIANCIE ROZGRYWKI 6-OSOBOWEJ ZASTOSUJcie NASTĘPUJĄCE ZMIANY:

- Gra toczy się między trzema 2-osobowymi drużynami.
- Członkowie drużyny siadają obok siebie i mają wzajemny wgląd w swoje karty i strategię.
- Rzutem kością należy wyłonić pierwszego gracza.
- Najpierw swoje tury rozgrywają gracze nr 1 z każdej drużyny, a potem gracze nr 2.
- Drużyna ma jeden wspólny licznik zdrowia o wartości początkowej „50”.



FAZA RZUTU NA WYZNACZENIE CELU

Wyznaczając cel swojego ataku w Fazie Rzutu na Wyznaczenie Celu, określ obrońcę, który dozna obrażeń, na podstawie wyniku twojego rzutu:

- **1–4** – odliczaj wynik w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od przeciwnika siedzącego po twojej lewej stronie.
- **5 lub 6** – sam wybierz przeciwnika, który stanie się celem.