

ZASADY GRY
WERSJA 1.1

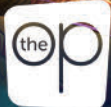
MARVEL DICE THRONE

To jest żywy dokument.
Pobierz najnowszą instrukcję z: luckyduckgames.com

© MARVEL

Copyright 2022 Dice Throne Inc.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowane przez USAOPOLY Inc
5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008



usaopoly



2-6 30 8+



DICE THRONE

WPROWADZENIE

Oddajemy w twoje ręce szybką grę karciano-kościąną, 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?

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

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

2

3

8

ENERGIA KINETYCZNA
Pozytywny efekt Limit stosu: 8

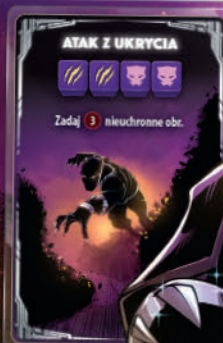
Zwiększa obrażenia i wybucha po osiągnięciu limitu stosu:

- Modyfikator ataku. Za każde 2 **Energie kinetyczne** zwiększ obrażenia swoich ataków w o 1.
- Po osiągnięciu limitu stosu **Energie kinetycznej** natychmiast usuń wszystkie żetony **Energie kinetycznej**. Następnie weź 2, dobierz 2 i zadaj 5 wybranemu przeciwnikowi jako osobne źródło nieuchronnych obrażeń.

KOMBINEZON Z VIBRANIUM
Unikatowy efekt Limit stosu: 1

Zapobiega nadchodzącym obrażeniom:
Gracz posiadający ten żeton może go wydać, aby zapobiec nadchodzącym obrażeniom.
Tego żetona nie można przenieść w żaden sposób (ale można go usunąć).

1 CIĘCIE
2 CIĘCIE
3 CIĘCIE
4 VIBRANIUM
5 VIBRANIUM
6 PANTERA





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 stopy 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 **
 - Ustaw licznik na wartości **2**.
- 6 TALIA**
 - Przetasuj 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.
- 8 DODATKOWE PRZYGOTOWANIE**
 - Niektórzy bohaterowie wymagają dodatkowego przygotowania, które jest opisane na froncie karty informacyjnej bohatera.

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 **1PW** oraz dobierasz **1** kartę ze swojej talii. Pierwszy gracz pomija Fazę Dochodu w swojej pierwszej turze.



3 FAZA GŁÓWNA (1) – Wydadz swoje **PW** na zagrywanie kart ulepszeń lub kart akcji Fazy Głównej. Sprzedaj (odrzuć) niechciane karty za **1PW** za 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 **1PW** za 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 opłacenia kosztu zagrywanych kart.
- Maksymalnie możesz posiadać **15PW**. Jeśli zdobywasz **PW** w momencie, gdy posiadasz już **15PW**, nie przesuwasz licznika.
- Na początku swojej Fazy Dochodu zwiększ liczbę **PW** na liczniku o **1PW**.

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 Fазie 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



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 rzucasz, gdy aktywujesz swoją zdolność obronną.
- Na przykład **RZUT OBRONNY 3** oznacza, iż gracz rzuca 3 kośćmi podczas swojej Fazy Rzutu Obronnego.
- Kośćmi obrony rzucasz 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 unikać, 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.

LIMIT WIELKOŚCI STOSU

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

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 (patrz: Kolejność działań na str. 15).

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. **K**).

Towarzysze kierują się oryginalnymi zasadami opisanymi na karcie informacyjnej bohatera. 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 Fazy 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 **0PW** zagrywa się za darmo.

Na koniec Fazy Odrzucenia Kart możesz posiadać nie więcej niż **6** kart. Jeśli w Fazy 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 **1PW** (wszystkie karty są warte **1PW** podczas sprzedaży, bez względu na koszt ich zagrania).

Po lewej stronie karty widnieje także symbol fazy, podczas której karta może zostać zagrana **J**.




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  między oboma ulepszeniami.



Ulepszenie zdolności ofensywnej




Ulepszenie zdolności obronnej




Ulepszenie zdolności pasywnej

ABY ZAGRAĆ KARTĘ ULEPSZENIA


- Zapłać wymagane  (widniejące po lewej stronie karty).
- 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

- Zapłać wymagane  (widniejące po lewej stronie karty).
- 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 jakiegś akcji lub zdolności (z wyjątkiem innych natychmiastowych kart akcji). Karty te są rozpatrywane natychmiast po zagraniu. Następnie należy dokończyć zakłócającą akcję lub zdolność (patrz: Kolejność działań na str. 15).
- Rozpatrywanie natychmiastowych kart akcji nie może być innym zakłócenem.





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

„RZUCI [#] ”


Rzuci 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.



ZWIELOKROTNIE NIE (np. „4 x ”)

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

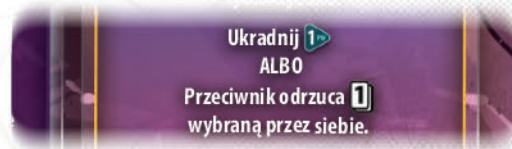
„NASTĘPNIE”

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”.




„ALBO”

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



„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.



TYPY OBRAŻEŃ

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 OBRAŻEŃ

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 modyfikowania** – możesz je zwiększyć lub zmniejszyć 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 modyfikowania.
- 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 modyfikowania.
- Brak zasad wyznaczania celu.

OBRAŻENIA CZYSTE

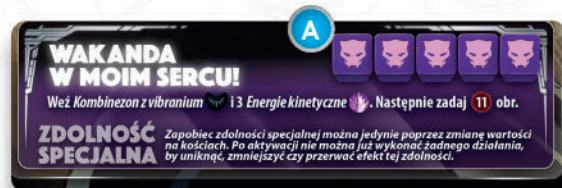
- Rodzaj obrażeń nieuchronnych oznaczony czerwonym kółkiem z cyfrą w środku (np. **2**) oraz zapisem „obr. czyste”.
- Nie do obrony, do uniknięcia.
- Nie do modyfikowania.
- Brak zasad wyznaczania celu.

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 modyfikowania.
- Zasady wyznaczania celu są zawarte w tekście zdolności lub karty.
- Nie są *atakami*, 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 modyfikowania. Kiedy są modyfikowane, mogą być tylko zwiększone (nie można ich zmniejszyć).
- Brak zasad wyznaczania celu.



Zdolność specjalna Czamej Pantery

TABELA: TYPY OBRAŻEŃ

	Do obrony	Do uniknięcia	Do modyfikowania	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).

Uwaga: Możesz zagrywać modyfikatory ataku tylko podczas *ataku*, który przeprowadzasz w swojej turze (chyba że na karcie zaznaczono inaczej).

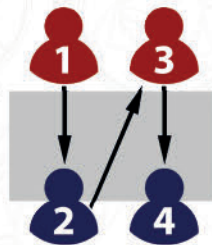


ROZGRYWKA 4-OS.

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 PW. Gracz wydaje swoje PW 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.



ROZGRYWKA 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 1 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 35), to nadal otrzymuje 1 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) znajdziesz na stronie: luckyduckgames.com

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. *Wystrzelenie sieci* pozwalającą zagrać *Zasieciowanie* ).

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 *Worek sztuczek* , zagraj *Zasieciowanie*  itd.).
- 2 Jeśli zdolność ofensywna spowodowała atak, którego rodzaj 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 Pstryk* , zagraj *Bombę zegarową* , dobierz **1** 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.



Dwie następne strony są przeznaczone wyłącznie dla graczy zaawansowanych i turniejowych. Informacje na nich zawarte nie są potrzebne do przeprowadzenia rozgrywek standardowych.



OSTATECZNA SUMA OBRAŻEŃ

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 OBRAŻEŃ

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. *Bomba zegarowa* (Czarnej Wdowy albo *Worek sztuczek* Lokiego).

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. *Zwinność* Czarnej Wdowy).

PRZYKŁAD: DOKTOR STRANGE VS CZARNA WDOWA

Poniżej znajdziesz przykład zdarzeń, jakie nastąpiły podczas Fazy Rzutu Ofensywnego i Fazy Rzutu Obronnego w pojedynku pomiędzy Doktorem Strange (atakujący) i Czarną Wdową (obronca).

1. Doktor Strange aktywuje swoją zdolność ofensywną *Mistyczne moce*, która zada 9 nadchodzących obrażeń i pozwoli mu rzucić *Zakłęcie*.
2. Doktor Strange rzuca *Zakłęcie*, które dodaje 3 obr.
3. Czarna Wdowa zagrywa żeton *Zręczności* i wyrzuca na kości „1”, co pozwala jej zapobiec ½ nadchodzących obrażeń.
4. Czarna Wdowa aktywuje swoją zdolność obronną *Sabotaż II*, która pozwoli jej zapobiec 2 obr. i zadać 2 obr.
5. Doktor Strange zagrywa kartę modyfikatora ataku *Lodowe macki*, dzięki której dodaje 1 obr. i która pozwala mu rzucić jeszcze jedno *Zakłęcie*.
6. Doktor Strange rzuca *Zakłęcie*, które dodaje 4 obr.
7. Czarna Wdowa zagrywa swój drugi żeton *Zręczności* i wyrzuca na kości „1”, co pozwala jej znów zapobiec ½ nadchodzących obrażeń.

PRZYKŁAD: DOKTOR STRANGE VS CZARNA WDOWA (CIAĞ DALSZY)

Gracze zastosowali wiele różnych efektów. Obliczmy teraz wielkość obrażeń:

1. OKREŚL WIELKOŚĆ NADCHODZĄCYCH OBRAŻEŃ

Zdolność *Mistyczne moce* zadaje 9 nadchodzących obrażeń (działanie 1).

2. DODAJ I ODEJMIJ (SUMA CZĘŚCIOWA)

- 9 nadchodzących obrażeń (działanie 1 – *Mistyczne moce*)
- + 3 obr. (działanie 2 – *Zakłęcie*)
- 2 obr. (działanie 4 – *Sabotaż II*)
- + 1 obr. (działanie 5 – *Lodowe macki*)
- 4 obr. (działanie 6 – *Zakłęcie*)

15 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):

$$\text{Działanie 3 (Zręczność)} = 15 (\text{suma częściowa}) \div 2 = 8$$

$$\text{Działanie 7 (Zręczność)} = 15 (\text{suma częściowa}) \div 2 = 8$$

Teraz odnieście te wyniki do sumy częściowej:

$$15 \text{ nadchodzących obrażeń} - 8 - 8 = -1 \text{ nadchodzących obrażeń}$$

Używając dwukrotnie *Zręczności*, Czarna Wdowa uniknęła całości obrażeń, co oznacza, że OSTATECZNA SUMA obrażeń zadanych Czarnej Wdowie wyniosła 0.

Dotatkowo Doktor Strange otrzyma 2 obr. wskutek użycia przez Czarną Wdowę zdolności *Sabotaż II* (działanie 4).

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

Jeśli w jakimś momencie gry gracze będą chcieli równocześnie wykonać swoje akcje, pierwszeństwo ma aktywny gracz niezależnie od tego, kto zainicjował akcje natychmiastowe. Pamiętajcie, że wydanie żetonu efektu jest akcją natychmiastową.

Na przykład, jeśli twój przeciwnik chce uniknąć twojego ataku za pomocą żetonu *Zręczności*, a ty zagrałeś kartę akcji *Pa, pa!*, by usunąć jego *Zręczność*, twoja karta jest rozpatrywana jako pierwsza, bo to jest twoja tura.



Tak samo, jeśli atakujący cię przeciwnik ma żeton *Pstryk*, a ty chcesz zagrać kartę *Pa, pa!*, by go usunąć, przeciwnik może wydać *Pstryk*, udaremniając twoją akcję (bo to jest jego tura).

Gracz rozgrywający swoją turę ma pierwszeństwo niezależnie od tego, ile akcji natychmiastowych chce użyć jego przeciwnik.

Można zakłócić karty i zdolności, które **nie są** natychmiastowe. Na przykład, jeśli zagrasz kartę akcji *Fazy Głównej Jakie efekty?*, twój przeciwnik może wciąż wydać żetony efektu, zanim karta zostanie w pełni rozpatrzona (na przykład *Elektrokinetę*).

Uwaga: Przy grze w więcej niż dwóch graczy zastosujcie kolejność działań zgodną z ruchem wskazówek zegara, począwszy od gracza aktywnego. Gdy wszystkie akcje zakłócające zostaną wykonane, gra jest kontynuowana w normalnej kolejności.

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: Nate Chatellier, Manny Trembley, Gavan Brown

Opracowanie: Nate Chatellier, John Heidrich

Oprawa graficzna: Gavan Brown, Gui Landgraf

Ilustracje: Manny Trembley, Nick Malara, Damien Mammoliti

Operacje: Aaron Waltmann

Projekt produktu MARVEL: Brian Ng

Zespół OP: Amanda McKee, Casey Sershon, Maggie Matthews, Adam Sblendorio, Bridgette Reuther, Jake Davis

Wypraski: TrayForge, GameTrayz

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

Aktualni testerzy: John Heidrich, Kevin Heidrich, Rick May, Jonathan Herrera-Thomas, Nick Lem, Brandt Arganbright, Dino Pathoummahong, Thomas Dreves, Colin Weir, Daniel Dar, Drake Finney, Patrick Slyman, Javid Isayev, Jeff Hoyt, Jeffrey Jacobson, Michael Cox, Tomer Rosenbaum, Joel Smart, Niels Ehlen i Beta Team.

Specjalne podziękowania dla: Kira Anne Peavley, Jeffrey Jacobson, JP Décosse, Paul Saxberg, Aaron Hein, Blake Royall, Drake Finney, Jonathan Herrera-Thomas, Rick May, George Georgeadis, Thomas Chrétien, Somatone, Coded Cardboard 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.

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie: Zespół Lucky Duck Games

Korekta: Marta Kania

Konsultacja zasad: Paweł „sulanik” Sularz

Konsultacja merytoryczna: Kamil Śmiałkowski

DTP: Marek Baranowski

Redakcja: Patryk Blok

Wydawca: Michał Herman



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:

<https://community.dicethrone.com>

SŁOWNICZEK

2/3/4/5 takich 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 modyfikowane, 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 / Obronnej. 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 modyfikuje (zwiększa lub zmniejsza) obrażenia lub poszerza *atak* o dodatkowy efekt.

Nadchodzące obrażenia: Ilość obrażeń, która w danym momencie ma zostać zadana określonej 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 zwiększyć.

Obrońca: 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 być modyfikowane.

Osobne źródło obrażeń: Obrażenia zadawane natychmiast, którym można zapobiec lub ich uniknąć tylko osobno od innych obrażeń.

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

Rzuc [#] PW: Rzuc 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 PW.

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 PW – 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 PW. 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 specjalnej jest zmiana wyniku rzutu, aby nie dopuścić do jej aktywacji.

Żetony, które można wydać: Pozostają na twojej planszy aż do momentu, w których postanowisz je wydać.