

Pravidla hry Smol Batl

v. 1.0

Komponenty hry:

Každý hráč má hrací plán se třemi poli, každé obsahuje šest míst:

- Pole mečů
- Pole šípů
- Cvičiště

Každý hráč má 10 kostek:

- 8 základních kostek (4 červené mečové a 4 zelené šípové)
- 2 volitelné speciální kostky

Hrací žetony „+1“ (6 červených a 6 zelených pro každého hráče)

Příprava hry:

- Hráči si připraví 8 základních kostek a 2 speciální kostky (každý hráč určí jednu kostku, pokud má na výběr z více druhů speciálních kostek).
 - Každý hráč si připraví 6 červených a 6 zelených žetonů „+1“.
 - Každý hráč nastaví své počítadlo životů na 20.
 - Hrací plány se umístí proti sobě (pole mečů proti polím šípů).
 - Určí se začínající hráč (hráč s iniciativou) losováním.
-

Průběh hry:

Umístění kostek:

1. Hráč s iniciativou položí libovolnou kostku na volné místo (smí na něm ležet žeton „+1“) na jednom ze tří polí.
2. Hráč s iniciativou také určí, kam protihráč umístí svou kostku (pole mečů, pole šípů, nebo cvičiště). Protihráč na určené pole položí libovolnou kostku.

Přehazování polí:

1. Hráč s iniciativou přehodí všechny kostky na dvou ze tří polí (například na poli mečů a na cvičišti). Polí bez kostek se to také může týkat.
2. Pokud je to možné, hráč s iniciativou může přesunout kostky (například z cvičiště do předních polí).
3. Protihráč postupuje stejně.

Sčítání poškození:

1. Protilehlá přední pole na sebe reagují (meče proti šípům a naopak).
2. Pokud je symbol kostky shodný se symbolem pole, jde o útočnou kostku a uděluje poškození. Jinak jde o obrannou kostku, která snižuje potenciální poškození.
3. Sečtou se hodnoty útočných kostek na poli a odečtou se od nich hodnoty obranných kostek protivníka.
4. Pokud hodnota útočných kostek převyšuje hodnotu obranných, protivník obdrží příslušné poškození. Jinak se nic neděje.

Změna rolí:

- Role se otočí a protihráč se stává hráčem s iniciativou. Hra pokračuje stejně.
-

Druhá fáze hry:

Pokud alespoň jeden hráč vyčerpá svou zásobu kostek, fáze umístění kostek se změní:

1. Hráč s iniciativou vezme libovolnou kostku z libovolného pole a umístí ji na jiné pole.
 2. Protihráč dostane určené pole a vybere, kterou kostku přesune z kterého pole.
 3. Pokud má některý hráč stále k dispozici kostky, může si zvolit, zda do hry vloží novou kostku nebo přesune kostku, která je již ve hře.
-

Důležitá pravidla:

Přesun kostek:

- Každá kostka umístěná nebo přesunutá musí být otočena na křížek.

Cvičiště:

1. Pokud je červená nebo zelená kostka umístěna na cvičišťě a přehodí se, může být ihned přesunuta na libovolné přední pole, pokud nepadne křížek.
 2. Pokud padne dvojitý symbol, kostka se může odebrat z hracího plánu a na její místo se umístí žeton „+1“ příslušné barvy. Žeton přidává pasivní bonus (+1 k poškození na shodné barvě pole, +1 k obraně na odlišné barvě pole). Žetony lze pokládat na volná místa; pokud nejsou, mohou být umístěny pod kostky.
-

Konec hry:

Hra končí, když jeden z hráčů ztratí všechny životy nebo se vzdá. Vyhrává hráč, který přežil. Pokud oba hráči ztratí životy současně, vyhrává ten s menším počtem životů v záporu na konci kola.