

ROBALE

Instrukcja gry

Jan Stachurski

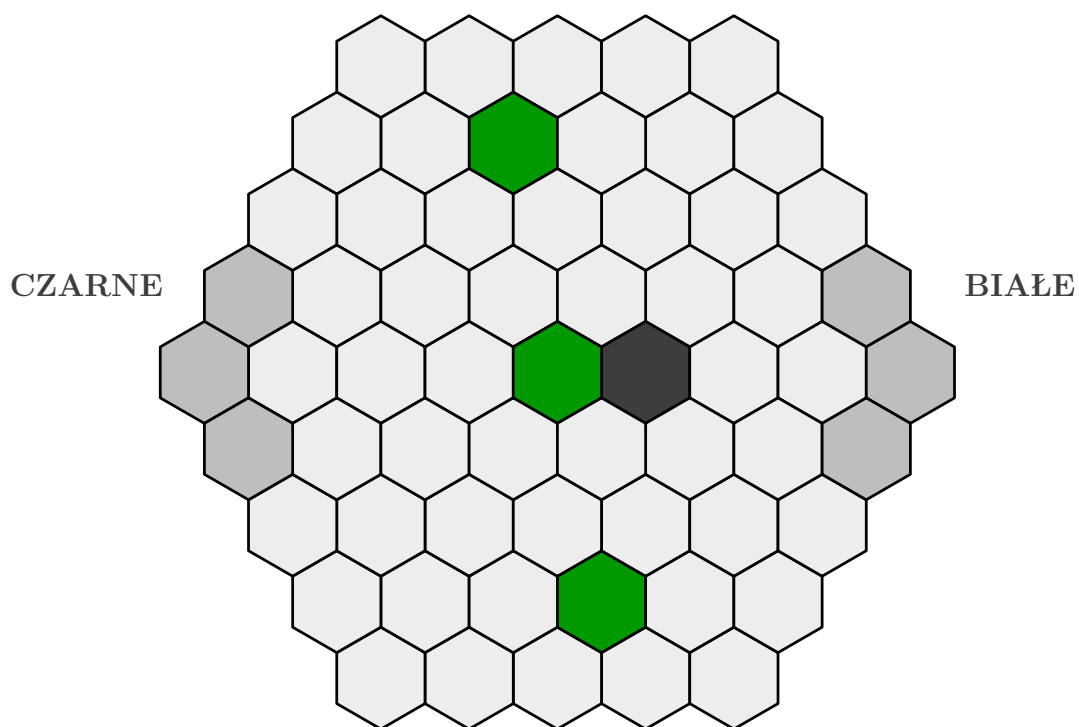
Wersja 2.0

14.06.2023

1 Komponenty

- Heksagonalna plansza
- Kości dziesięścienne
- Po 10 robali w białym i czarnym kolorze:
 - 3 Koniki
 - 3 Mrówki
 - 3 Pająki
 - 3 Żuki

2 Plansza



Zaznaczone na zielono pola zawierają Zasoby nad którymi należy przejąć kontrolę. Pola zaznaczone na szaro to Wylęgarnie, należące odpowiednio do białych i czarnych. Pole zaznaczone na ciemnoszaro jest zablokowane i nie bierze udziału w rozgrywce.

3 Cel gry

Celem gry jest przejęcie kontroli nad polami zawierającymi Zasoby. Gracz którego Robale będą znajdowały się na raz na wszystkich trzech polach natychmiast wygrywa grę.

4 Robale

Każdy Robal ma 4 statystyki:

- Koszt
- Ruch
- Atak
- Odporność

Statystyki poszczególnych rodzajów Robali przedstawione są w poniższej tabeli.

	Koszt	Ruch	Atak	Odporność
Konik	1	3	0	{1}
Mrówka	1	4	1	<3-4>
Pająk	2	4	3	<1-3>
Żuk	3	2	5	<4-6>

5 Armie

Armie to grupy leżących na przylegających polach Robali należących do jednego gracza. Każda Armia posiada 2 statystyki wynikające ze statystyk Robali z których się składa:

- Atak - największa taka liczba, że co najmniej połowa Robali w Armii ma taki lub wyższy Atak.
- Odporność - suma przedziałów Odporności wszystkich Robali tworzących Armie.

6 Przygotowanie gry

W sposób losowy należy ustalić który gracz będzie grał białymi a który czarnymi. Następnie gracze biorą wszystkie Robale w odpowiednim kolorze i kładą obok Planszy. Roble te tworzą Rezerwę.

7 Przebieg gry

Gra składa się z naprzemiennych Tur obu graczy zaczynając od gracza grającego białymi. Każda Tura składa się z 3 następujących po sobie Faz:

7.1 Faza Walki

Atakujący gracz (ten który obecnie rozgrywa Turę), toczy w wybranej przez siebie kolejności Bitwy ze wszystkimi Armiami przeciwnika z którymi styka się co najmniej jedna jego armia. Po wykonaniu wszystkich Bitew zaczyna się Faza Ruchu.

7.1.1 Bitwa

Gracz atakujący określa Siłę Ataku poprzez zsumowanie wartości Ataku wszystkich swoich Armii które stykają się z atakowaną Armią przeciwnika. Następnie gracz atakujący dodaje do Siły Ataku 1 za każdego własnego Robala który styka się z atakowaną Armią. (bez względu na to do jakiej Armii należy)

Gracz Atakujący rzuca następnie tyłoma dziesięciościennym kością ile wynosi Siła Ataku. Każdy wynik rzutu który nie należy do przedziału Odporności atakowanej Armii odpowiada jednemu Obrażeniu. Za każde 2 Obrażenia gracz Atakujący może zdjąć z Planszy dowolnego Robala przeciwnika który należał (w chwili rozpoczęcia Bitwy) do atakowanej Armii oraz styka się z co najmniej jednym Robalem Atakującego gracza. Zdjęty z Planszy Robal trafia do Rezerwy gracza do którego należał.

7.2 Faza Ruchu

Gracz rozgrywający Turę może wybrać jedną ze swoich Armii i wykonać nią ruch w jednym z sześciu możliwych kierunków. Ruch może być wykonany tylko jeśli każdy Robal w Armii ma co najmniej jeden Ruch (patrz Robale). Wykonanie ruchu zmniejsza o 1 Ruch każdego Robala wchodzącego w skład Armii. Każdy Robal należący do wybranej Armii, który nie styka się z Robalem należącym do Przeciwnika zostaje przesunięty o jedno pole w wybranym kierunku jeśli jest to możliwe (jeśli docelowe

pole zajęte jest przez Robala należącego do tej samej Armii który może wykonać ruch, ruch jest dozwolony)

Gracz rozgrywający Turę może powtarzać powyższy krok dopóki posiada Armie mogącą wykonać ruch. Ruch nie jest obowiązkowy. Gracz może w dowolnym momencie zakończyć Fazę Ruchu i przejść do Fazy Wylęgania. Pod koniec Fazy Ruchu ruch każdego Robala zostaje przywrócony do wartości zapisanej w tabeli. (Patrz Robale)

Jeśli w wyniku ruchu gracz przejmie kontrolę nad wszystkimi trzema polami z Zasobami (patrz Plansza) natychmiast wygrywa grę.

7.3 Faza Wylęgania

W Fazie tej Gracz może skorzystać z Punktów Wylęgania aby wystawić na Planszę do 3 swoich Robali z Rezerwy. Łączny Koszt tych Robali nie może przekroczyć liczby dostępnych Punktów Wylęgania.

Podstawowo Gracz rozgrywający Turę otrzymuje 1 Punkt Wylęgania. Dodatkowo, za każdą posiadaną przez gracza Armie kontrolującą pole z Zasobami (patrz Plansza) gracz otrzymuje Tyle Punktów Wylęgania ile Koników znajduje się w tej Armii. Jeśli jedna Armia gracza kontroluje jednocześnie 2 pola z Zasobami gracz otrzymuje zamiast tego 2 Punkty Wylęgania za każdego Konika w tej Armii.

Robale mogą być wystawiane tylko na polach Wylęgarni należące do gracza. (patrz Plansza)

Po zakończeniu Fazy Wylęgania Tura dobiega końca i zaczyna się Tura drugiego gracza.