

Dice Empires

v1.0.1

Každý hráč sa stane pánom vlastného mesta a pokúsi sa rozdeľovaním úloh svojim poddaným ako prvý zvýšiť svoju reputáciu na 20. úroveň.



Plánik mesta (hradby, domy, kasáreň, radnica, kostol, farma, hradby)

Ľudia

Hýbateľom reputácie sú ľudia v meste. Tí sú reprezentovaní bodkami na kockách. Každý hráč má k dispozícii 6 kociek svojej farby. Ľudia na jednej kocke predstavujú jednu skupinu, ktorej možno zadávať príkazy.

Pán mesta

Je ním každý hráč. Jeho úlohou je priradovať ľudí k jednotlivým častiam mesta tak, aby plnilo efektívne svoju úlohu. Pán mesta má preto k dispozícii nasledovné príkazy poddaným:

1. premiestniť celú skupinu do inej časti mesta
2. preradiť ľubovoľný počet ľudí z jednej skupiny do inej skupiny
3. preradiť ľubovoľný počet ľudí z jednej skupiny do inej časti ako samostatnú skupinu

Každé kolo môže pán mesta vydať štandardne 3 príkazy, pričom každý z nich môže vydať aj viac ráz.

Pokiaľ pán mesta prerozdelí všetkých ľudí v skupine tak, že v pôvodnej skupine nik neostane, „prázdnu“ kocku vezme z hracieho plánu späť do ruky.

Časti mesta

Hradby

Úlohou hradieb je zabrániť súperom, aby vstúpili priamo do mesta. Pokiaľ sú hradby bránené (teda sú k nim priradení ľudia) a zaútočí na ne súper, na konci kola sa vyhodnotí **obliehanie**.

Domy

V domoch sa tvoria noví ľudia. Za každých dvoch ľudí v tejto časti mesta získa pán mesta na začiatku každého kola jedného nového poddaného.

Victor má v domoch 5 ľudí. Na začiatku ďalšieho kola preto získa 2 nových ľudí – jedného pridá do existujúcej skupiny (5) a druhého pridá do novej skupiny, ktorú založí v časti mesta Domy.

Kasáreň

Do tejto časti mesta prichádzajú ľudia, ktorí budú vyzbrojení a môžu byť vyslaní na bojovú výpravu.

Radnica

Vedenie je dôležité. Podľa počtu ľudí v radnici získa pán mesta nasledovné špeciálne schopnosti:

Počet ľudí v radnici	Získaná špeciálna schopnosť
2	Hod navyše vždy, keď je treba hádzať kockou. Vždy platí posledný hod.
3	Príkaz poddaným navyše
4	Možnosť zajat' ľudí súpera do otroctva.
5	Príkaz poddaným navyše
6	Možnosť skonvertovať ľudí v otroctve na svojich ľudí.

John práve priradil do radnice troch ľudí. To znamená, že už počas tohto kola môže využiť hod navyše kedykoľvek to bude potrebovať, no príkaz navyše bude môcť využiť až v budúcom kole.

Kostol

Ľudia s vierou sú lojálnejší. Preto získava pán mesta za každých dvoch ľudí v kostole bonusový bod ku každému hodu kockou.

Victor má v kostole 3 ľudí, preto získa bonus +1 ku každému hodu, či už počas obliehania alebo bitky.

Farma

Produkuje jedlo pre všetkých ľudí pána mesta. Každý človek priradený k farme vyprodukuje stravu pre 3 ľudí. Pokiaľ by sa stalo, že na začiatku kola nemá pán mesta dostatok ľudí na produkciu jedla, vyberie v meste tých svojich poddaných, ktorí zahynú, alebo odídu z mesta kvôli hladu.

John má na farme 4 ľudí a celkovo má v meste 13 ľudí. Zvládne teda vyprodukovať iba $3 \times 4 = 12$ jedla, preto jeden človek z mesta odíde.

Začiatok hry

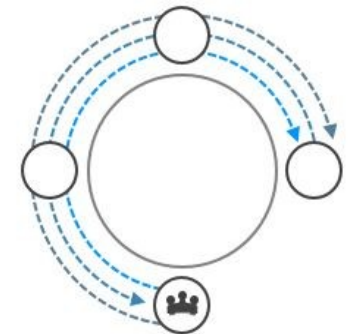
Každý pán mesta umiestni šesť svojich ľudí v jedinej skupine (jedna kocka s hodnotou 6) do radnice.

Každý pán mesta potom hodí tromi kockami. Ten s najvyššou hodnotou začína hru, nasledovať bude hráč po jeho ľavici.

Zadávanie príkazov

Začínajúci hráč prevedie prvý príkaz, hráč po jeho **ľavici** takisto až po posledného hráča. Posledný hráč vydá hneď druhý príkaz a nasleduje hráč po jeho **pravici** až po začínajúceho hráča. Ten vydá hneď tretí príkaz a takto rozdávanie príkazov kmitá, až hráči využijú všetky svoje príkazy.

Ak má pán mesta v radnici dostatok ľudí z minulého kola, môže vydať ešte jeden alebo dva príkazy navyše.



Zmena začínajúceho hráča

Na začiatku nového kola presuňte žetón začínajúceho hráča hráčovi po ľavici.

Vyslanie vojska

Pán mesta môže vyslať ľudí z kasárne mimo mesto. Môže ich poslať vľavo alebo vpravo. V tomto okamihu sú títo ľudia zvaní *jednotky* vyslaní na bojovú výpravu a môžu drancovať najbližšie mesto po ľavici/pravici hráča na ťahu.

Bitka

Keď na konci kola narazia jednotky jedného pána na jednotky iného pána medzi mestami, dochádza k bitke.

Obidve strany zrátajú počet zúčastnených jednotiek a prirátajú k nim bonus za modliacich sa ľudí vo svojom meste. Potom každý hráč hodí jedenkrát alebo dvakrát kockou (viď Radnica) a od svojho výsledku odráta výsledok súpera. Ak je rozdiel kladné číslo, určuje, koľko jednotiek stratí súper.

Obliehanie

Ak sa jednotky jedného pána dostanú až k obsadeným hradbám iného mesta, začína jeho obliehanie. To sa vyhodnocuje rovnako ako bitka.

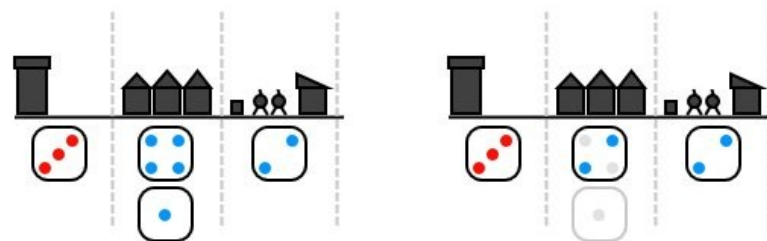
Keď po vyhodnotení obliehania neostali žiadni ľudia na hradbách, môže útočník vstúpiť do mesta a začať **drancovanie**.

Victor vyslal 4 jednotky doľava, ktoré narazili na Johnove hradby strážené 2 ľuďmi. John má v radnici jedného človeka, preto Victor hodí kockou len raz (padlo mu 2) a John dvakrát (padlo mu 1 a 3). Victorova sila je preto $2 + 4 = 6$ a Johnova sila zasa $3 + 3 = 6$. Victor teda zvíťazil (hoci len tesne) a John stratil na hradbách jedného človeka.

Bitka sa vyhodnocuje vždy pred obliehaním.

Drancovanie

V smere, odkiaľ útočník vpadol do mesta, začne zabíjať ľudí v ním vybraných skupinách, postupuje pritom po častiach mesta od hradieb po radnicu a ďalej. Každá jednotka v skupine útočníka zabije jedného obyvateľa mesta – preto keď pán hry využije všetky svoje jednotky, stiahne ich opäť za hradby, aby mohli načerpať sily.



Do mesta vpadli 3 jednotky. Útočník sa rozhodol zabiť osamoteného človeka v jednej a potom ešte dvoch ľudí v druhej skupine. Po útoku sa skupina s jednotkami stiahne opäť za hradby.

Otroctvo

Pokiaľ má pán mesta v radnici dostatok ľudí, môže jednotky porazené v bitke a ľudí počas drancovania namiesto zabitia odvlieť do otroctva.

Ľudia v otroctve patria uzurpátorovi a môže s nimi prevádzať všetky úkony ako so svojimi poddanými, okrem týchto obmedzení:

- otroci ostávajú vo vlastnej skupine a nemožno ich začleniť do skupín právoplatných poddaných
- pokiaľ získa pán mesta viac otrokov od toho istého súpera, naplní iba skupinu už existujúcich otrokov
- pán mesta nemôže vlastniť viac ako 6 ľudí iného pána

Otroci môžu vykonávať iba práce v Domoch a na Farme. Pán mesta si môže zvoliť, či noví poddaní, ktorých vytvorili otroci v Domoch, budú plnohodnotní občania, alebo otroci.

Získavanie otrokov

Ak má po bitke víťaz skupinu s väčším množstvom jednotiek ako porazený, môže môže útočník celú túto skupinu odvlieť ako svojich otrokov, ktorí poputujú priamo do radnice uchvatiteľa. Skupina, ktorá otrokov odvliekla, sa umiestni do kasární, aby načerpala nové sily.

Proti Victorovým jednotkám pri hradbách vyslal John dve jednotky vojakov. Victorovi padlo 6, Johnovi 3 a 1, preto je výsledná sila 10 (Victor) a Johnova iba 3. Victor má dostatok ľudí v Radnici, preto sa rozhodne 2 Johnove jednotky nezabiť, ale vziať do otroctva. Stiahne preto svoju skupinu 4 jednotiek späť do kasární a skupinu 2 Johnových jednotiek do radnice ako čerstvých otrokov.

Oslobodzovanie otrokov

Keď útočník vpadne do cudzieho mesta a narazí na skupinu jeho vlastných ľudí, sú okamžite všetci oslobodení a odvedení späť do radnice mesta ich vlastného pána.

Konvertovanie otrokov

Ak má pán mesta dostatok ľudí v radnici, môže otrokov vo svojom meste konvertovať na svojich poddaných. O konvertovanie sa môže pokúsiť iba raz za kolo. Vyberie si skupinu otrokov, ktorú chce skonvertovať a hodí jedenkrát kockou (alebo dvakrát, vid' Radnica). Na kocke mu musí padnúť viac bodov, ako je otrokov v tejto skupine. Ak sa mu to podarí, títo otroci budú konvertovaní a začlenení medzi ostatných poddaných, ináč sa o konvertovanie môže pokúsiť až v ďalšom kole.

Rozdelenie konvertovaných otrokov:

ak má pán mesta voľnú skupinu, nahradí kocku s otrokmi svojou kockou s rovnakou hodnotou. Ináč priradí konvertovaných otrokov do najbližších susediacich skupín.

Pridávanie ľudí v domoch

Noví ľudia sa pridávajú vždy do už existujúcich skupín v domoch. Je na pánovi mesta rozhodnúť, do ktorých týchto skupín ľudia pribudnú. Ak by sa stalo, že má v domoch plné skupiny, alebo mu pribudne viac ľudí, ako do skupín v domoch vojde, iba vtedy vytvorí novú skupinu.

Ak pán mesta nemá viac voľné kocky pre nové skupiny, v meste sa mu už viac ľudí nenarodí z dôvodu plných kapacít.

Víťazstvo a získavanie reputácie

Hra sa končí, keď prvý pán mesta dosiahne 20 bodov reputácie. Pán mesta získa bod reputácie za každú z nasledovných udalostí:

- mesto vyprodukuje viac jedla ako jeho ľudia spotrebujú
- v novej bitke vyhladí jednotky súpera ešte v tom istom kole
- oslobodí svojich ľudí z otroctva
- vstúpi vojskom do časti mesta súpera (každá časť mesta = 1 bod)

John oplatil Victorovi poslednú porážku a vpadol mu do mesta z druhej, nechránenej strany s piatimi jednotkami. Jednotky zdecimovali všetkých troch Victorových farmárov a postúpili až do Kostola, kde odstránili dvoch modliacich sa poddaných, čím John získal dva body reputácie.