

Aide de jeu pour Battle Dice

Tour de jeu

- Choix du duel
- Résolution du combat
- Achat de dés

Type de duel :

- Le 1^{er} à 15 : chaque joueur lance un dé et additionne les valeurs, le 1^{er}, qui atteint 15 avec un nombre de dé égal, a gagné. Les dés lancés restent en place et on cumule les suivants.
- Roulette russe : chaque joueur lance un dé. Le 1^{er}, ayant un total supérieur avec un nombre de dé égal, a gagné. Les dés lancés restent en place et on cumule les suivants. En cas d'égalité, tout le monde continue à jouer.
- Aux points : le joueur fixe un nombre de points qui correspond à la somme maximum du coût des dés que les joueurs peuvent lancer.
- Bataille : Chaque joueur lance 4 dés. On applique les effets négatifs des dés sur le joueur à sa gauche.
- Armageddon : Bataille en lançant un nombre de dés égal à celui à lancer le duel.
- 2 par 2 : se joue en 2 manches gagnantes en lançant 2 dés. Les dés lancés ne sont pas utilisés pour la manche suivante sauf si le joueur a moins de 2 dés à lancer.

Options pour les duels :

- Un contre un ou ensemble
- Choix des dés ou au hasard

Gain du duel : 1 point par adversaire

Ordre d'activation des pouvoirs :

- Lance un dé supplémentaire
- Placement des boucliers à gauche du dé à protéger
- Echange
- Relance
- Placement des multiplicateurs à gauche du dé à multiplier
- Annulation
- Gain de points (dé noir + 1PV)

Calcul des points de combats

Attribution des points (pouvoir et gain du combat gagné)

Coût des dés :

1 point	1	2	3	4	5	6
2 points	0	6	7	☒	🛡️	+🎲
3 points	0	5	6	7	8	🔄
4 points	0	7	8	9	🛡️	👉
5 points	0	5	6	7	8	☒☒
	+1 PV	+2/🎲	🛡️	☒	X2 X2	X3

Pouvoir

- Lance un dé supplémentaire (+ dé)
- Echange un dé contre un autre du stock et relance (dé avec double flèche)
- Relance d'un dé, l'un des vôtres ou celui d'un adversaire (dé avec flèche courbé)
- Multiplie les effets d'un dé : x2, double x2 ou x3
- Protection majeure (plein de bouclier) : tous les dés à droite sont protégés.
- Protection mineure (bouclier) : le dé à droite est protégé.
- Protection personnelle (casque) : ce dé est protégé
- Annule un dé ou 2 dés (croix noir)
- Gain de 1 point (1PV)
- Gain de points de combats 1 à 9
- Bonus +2 par dé joué par le joueur (+2/dé)