

RoleChess



TM

Säännöt

Regler

Rules

Sisällysluettelo

1. Pelin esittely.....	5
2. Pelin tavoite	6
3. Pelin aloittaminen	6
4. Pelinappuloiden liikkuminen	9
5. Taistelun aloittaminen.....	15
6. Taistelun kulku	17
<i>6.1 Yhdellä nappulalla hyökkääminen ja sen puolustaminen</i>	<i>17</i>
<i>6.2 Parihyökkäys ja sen puolustaminen</i>	<i>18</i>
7. Taistelun jälkeen	20
8. Pelin päättyminen.....	20

Innehållsförteckning

1. Presentation av spelet	21
2. Spelets syfte.....	22
3. Att börja spelet	22
4. Förflyttning av spelpjäserna	25
5. Att börja en kamp	31
6. Kampens gång.....	33
<i>6.1 Att attackera med en pjäs och försvara den.....</i>	<i>33</i>
<i>6.2 Parattack och försvar mot parattack.....</i>	<i>34</i>
7. Efter kamp.....	36
8. Spelets slut	36

Contents

1. Introduction to the game	37
2. Aim of the game	38
3. Start of the game	38
4. Movement of the pieces.....	41
5. To start a battle	47
6. Course of a battle	49
<i>6.1 To attack with a single piece and to defend it</i>	<i>49</i>
<i>6.2 Pair attack and how to defend oneself against it</i>	<i>50</i>
7. After the battle.....	52
8. End of the game.....	52

Suomeksi

1. Pelin esittely

RoleChess on shakin ja roolipelin sekoitus, jossa pelataan shakin pelivälineiden kaltaisilla nappuloilla. Nappuloiden liikkeet erottuvat hiukan shakissa käytettävien nappuloiden liikkeistä. Suurin ero shakkiin on kuitenkin itse pelin kulussa.

Eri nappulatyypeillä on oma määränsä energiaa ja lisäksi tietyt hyökkäys- ja puolustuskertoimet, jotka nopan silmäluvulla kertomalla määräävät kyseessä olevan nappulan hyökkäys- tai puolustuspistemäärän taistelussa. Hyökkäys- ja puolustuspistemäärän erotus vaikuttaa nappuloiden menetettävään energiamäärään.

Pelilauta muodostuu 49 ympyrästä. Kaikki ympyrät ovat samanvärisiä. Lisäksi ympyröistä on piirretty viivat niihin suuntiin, jonne niistä on mahdollista liikkua.

2. Pelin tavoite

Pelin tavoitteena on saada vastustajan Keisarin energiamäärä nolliin ja suojella samalla omaa Keisaria samalta kohtalolta. Se pelaaja, joka saa ensimmäisenä lyötyä vastustajan Keisarin, voittaa pelin.

3. Pelin aloittaminen

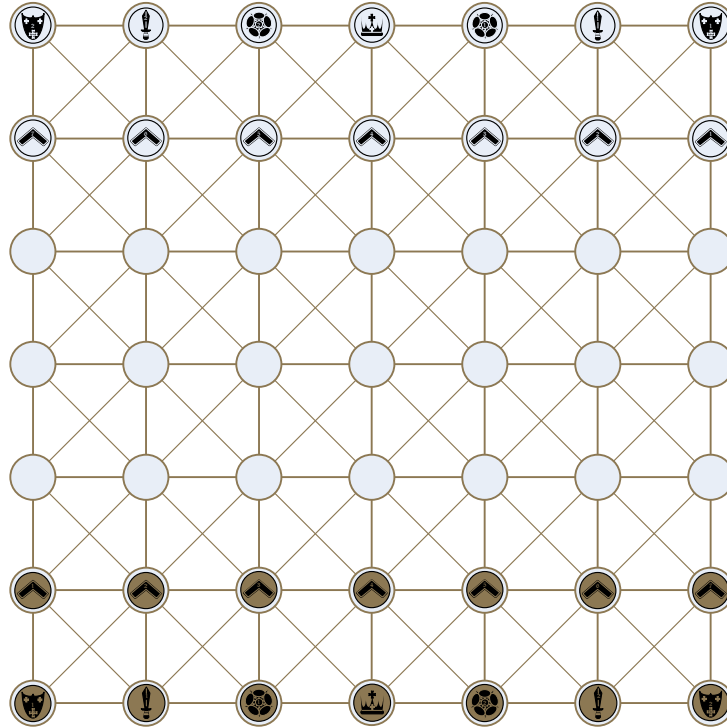
Nappuloiden sijoittelu pelilaudalle tapahtuu lähes shakin tapaan. Keisari tulee ensimmäiseen riviin keskelle ja sen vierelle molemmille puolille tulevat Adjutantit siten, että Adjutanti numero 1 on pelaajasta katsottuna Keisarin vasemmalla puolella ja numero 2 oikealla puolella. Adjutanttien viereen tulevat seuraavaksi Ritarit, samassa numerojärjestyksessä kuin Adjutantit edellä. Kulmapaikoille tulevat Vartijat. Vartija numero 1 tulee vasempaan ja Vartija numero 2 oikeaan kulmaan. Pelilaudan toiseen riviin tulevat Lakeijat. Ne sijoitetaan pelaajasta katsottuna järjestysnumeron mukaiseen suuruusjärjestykseen vasemmalta oikealle. (Kuva 1).

Kun nappulat on asetettu paikoilleen, ollaan valmiita aloittamaan itse peli. Pelin aloittaa pelaaja, joka heittää suurimman silmäluvun nopalla.

Pelaajalla on neljä vaihtoehtoa omalla vuorollaan:

1. Hän voi siirtää jotain yksittäistä nappulaa.
Jos pelaaja ei voi tai halua hyökätä kyseisellä nappulalla, hän ei saa siirtää eikä hyökätä millään muullakaan nappulalla.
2. Hän voi siirtää jotain yksittäistä nappulaa ja hyökätä sillä. (Ks. yksittäishyökkäyksestä kappaleesta 6.1).
3. Hän voi hyökätä jollain yksittäisellä nappulalla ilman siirtoa (jos kyseinen nappula on jo valmiiksi hyökkäysetäisyydellä). Tässä tapauksessa hän ei saa siirtää mitään muuta nappulaa, mutta voi halutessaan hyökätä samaa vastustajan nappulaa vastaan toisella jo valmiiksi hyökkäysetäisyydellä olevalla nappulallaan. (Ks. parihyökkäyksestä kappaleesta 6.2).
4. Hän voi siirtää jotain yksittäistä nappulaa ja hyökätä sillä sekä lisäksi hyökätä samaa vastustajan nappulaa vastaan toisella jo valmiiksi hyökkäysetäisyydellä olevalla nappulallaan. (Ks. parihyökkäyksestä kappaleesta 6.2).

Siirto- ja hyökkäysvaihtoehtoista kerrotaan tarkemmin seuraavissa kappaleissa.



Kuva 1 Pelilauta ja nappuloiden sijoittuminen pelilaudalla

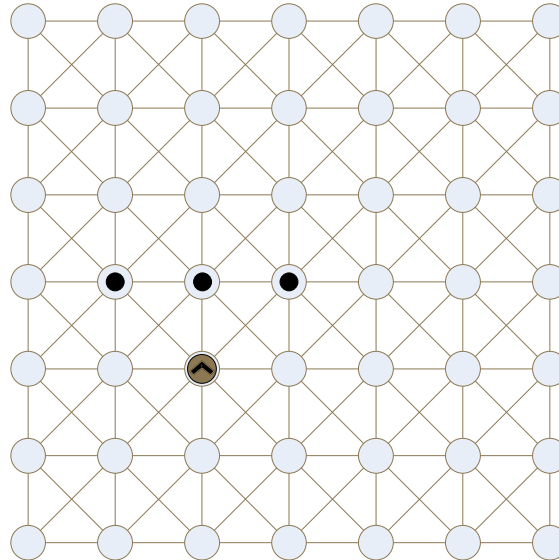
4. Pelinappuloiden liikkuminen

Pelaaja voi siirtää omalla vuorollaan vain yhtä nappulaa kerrallaan. Mikään nappula ei voi liikkua pelilaudan ympyrään, jossa on jo toinen, joko oma tai vastustajan nappula.

RoleChess-pelissä ei tunneta shakin shakkitilannetta: Keisaria uhkaava vastustajan nappula ei aiheuta muita toimenpiteitä kuin sen, että pelaajan kannattaa siirtää Keisarinsa pois vaaravyöhykkeeltä. Siirtopakkoa ei kuitenkaan ole. Näin ollen Keisarit voivat olla myös keskenään taistelussa. Myöskään shakin tornitusta ei tunneta RoleChess-pelissä.

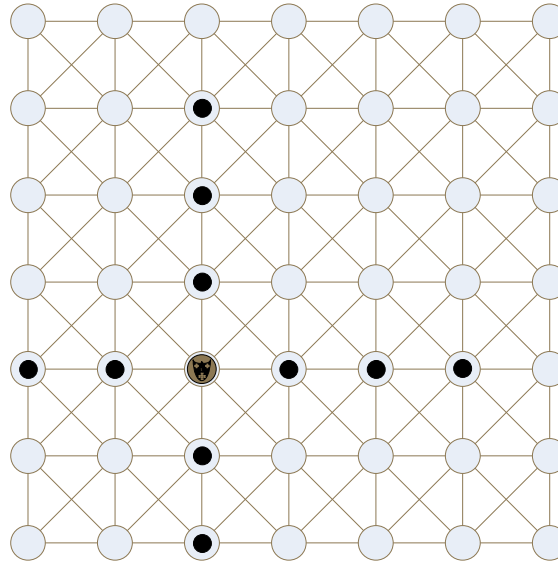
Lakeijat liikkuvat yhden ympyrän verran joko suoraan eteenpäin tai eteenpäin viistoon, myös ensimmäisellä siirtovuorollaan. Lakeijat voivat hyökätä samoihin ympyröihin kuin ne voivat liikkuaakin. (Kuva 2).

Lakeijoiden pääseminen vastakkaiseen päättyyn ei aiheuta mitään toimenpiteitä.



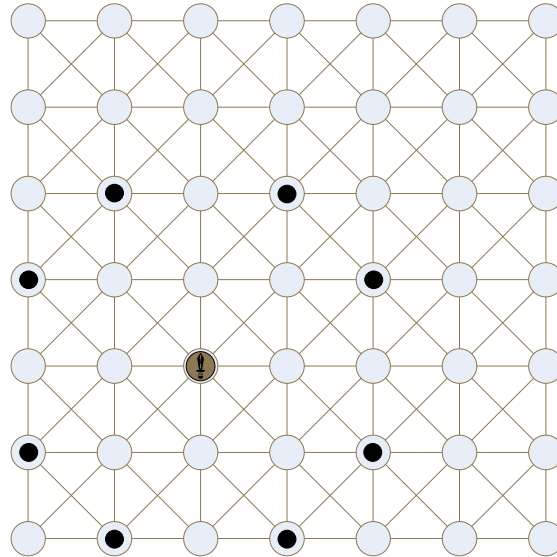
Kuva 2 Lakeijan liikkumis- ja hyökkäyssuunnat

Vartijat liikkuvat samalla vaaka- tai pystyriivillä, jolla ne sijaitsevat, mutta maksimissaan vain kolme ympyrää kerrallaan. Ne eivät voi ohittaa siirtolinjalla olevaa toista, joko omaa tai vastustajan nappulaa. Vartijat voivat hyökätä samoihin ympyröihin kuin ne voivat liikkuaakin. (Kuva 3).



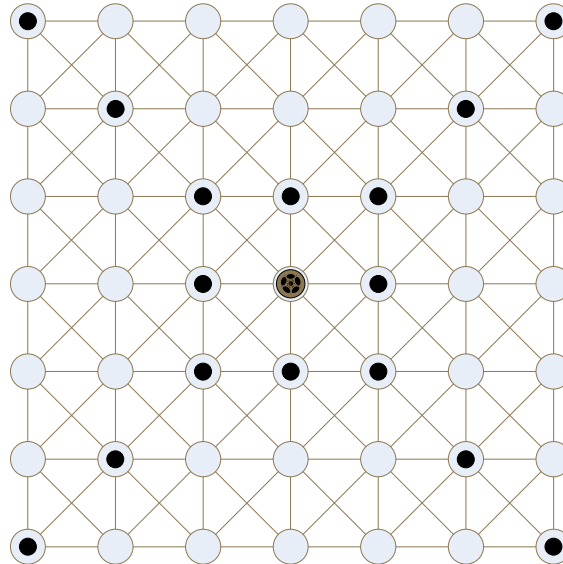
Kuva 3 Vartijan liikkumis- ja hyökkäyssuunnat

Ritarit liikkuvat shakin ratsun tapaan sellaiseen lähimpään ympyrään, joka ei ole samalla vaaka-, pysty- tai viistorivillä kuin sen alkuperäinen sijainti. Siirtyessään Ritari ei kulje minkään väliin jäävän ympyrän kautta, jolloin niissä olevat nappulat eivät vaikuta liikkumiseen. Ritarit voivat hyökätä samoihin ympyröihin kuin ne voivat liikkuaakin. (Kuva 4).



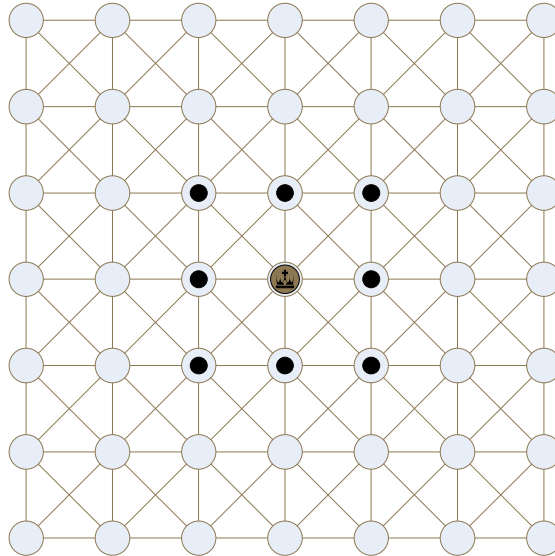
Kuva 4 Ritarin liikkumis- ja hyökkäyssuunnat

Adjutantit liikkuvat shakin lähetin mukaisesti mihin tahansa ympyrään samalla viistorivillä, jolla ne sijaitsevat. Tämän lisäksi ne voivat liikkua myös yhden ympyrän verran vaaka- tai pystyrivillä. Ne eivät voi ohittaa siirtolinjalla olevaa toista joko omaa tai vastustajan nappulaa. Adjutantit voivat hyökätä samoihin ympyröihin kuin ne voivat liikkua. (Kuva 5).



Kuva 5 Adjutantin liikkumis- ja hyökkäyssuunnat

Keisari liikkuu yhden ympyrän verran mihin tahansa suuntaan.
Keisari voi hyökätä samoihin ympyröihin kuin se voi liikkuaakin. (Kuva 6).



Kuva 6 Keisarin liikkumis- ja hyökkäyssuunnat

5. Taistelun aloittaminen


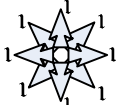
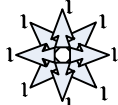




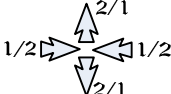
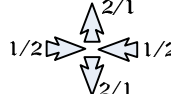

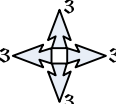
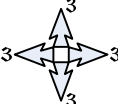



Kun pelaaja on siirtänyt jonkin nappulan hyökkäysetäisyydelle jostain vastustajan nappulasta, hän voi aloittaa hyökkäyksen. Jos pelaaja haluaa hyökätä jo valmiiksi hyökkäysetäisyydellä olevalla nappulallaan, hän ei voi siirtää tässä tapauksessa toista nappulaa. Siirrettävän nappulan täytyy aina olla mukana taistelussa.

Pelaajalla on vain yksi hyökkäysvuoro omalla vuorollaan. Pelaajan ei ole pakko hyökätä omalla vuorollaan, vaikka siihen pystyisikin. Tällöin vuoro siirtyy vastustajalle.

Pelaaja voi hyökätä yhdellä hyökkäysvuorollaan myös kahdella nappulalla yhtä aikaa, mutta ainoastaan vastustajan yhtä ja samaa nappulaa vastaan. Silloin toisen kuin juuri siirretyn nappulan tulee olla jo valmiiksi sen omalla hyökkäysetäisyydellä suhteessa hyökättävään nappulaan.

Puolustava pelaaja voi puolustautua hyökkäystä vastaan, vaikka se ei olisi oman nappulansa mukaisella liikkumis- tai hyökkäysetäisyydellä hyökkäävästä nappulasta. (Taistelun kulusta lisää kappaleessa 6.)

Alla olevassa kuvassa (Kuva 7) on pelikortti, josta löytyvät kaikki pelissä tarvittavat nappulakohtaiset tiedot: Energiamäärät, hyökkäyskertoimet, puolustuskertoimet, liikkumistiedot ja hyökkäystiedot.

Units	Energy	Attack	Defense	Movement	Combat
 Emperor	9	1	8		
 Adjutant	25	5	5		
 Knight	21	4	4		
 Guard	15	3	6		
 Lackey	7	3	3		

Kuva 7 Pelikortti, josta löytyvät kaikki pelissä tarvittavat nappulatiiedot

6. Taistelun kulku

6.1 Yhdellä nappulalla hyökkääminen ja sen puolustaminen

Hyökkäysvuorossa oleva pelaaja heittää kerran yhtä noppaa ja saatu silmäluku kerrotaan kyseisen nappulan hyökkäyskerroimella.

Hyökkäysesimerkki

Jos hyökkäävä pelaaja (pelaaja hyökkää tässä esimerkissä Ritarilla, jonka hyökkäyskerroin on 4) heittää nopalla silmäluvun **4**, on hänen hyökkäyksen pistearvo **$4*4=16$** pistettä.

Puolustusvuorossa oleva pelaaja heittää hyökkäyksen jälkeen kerran yhtä noppaa ja saatu silmäluku kerrotaan kyseisen nappulan puolustuskertoimella.

Puolustusesimerkki 1

Jos puolustava pelaaja (pelaaja puolustautuu tässä esimerkissä Vartijalla, jonka puolustuskerroin on 6) heittää nopalla silmäluvun **3**, on hänen puolustuksen arvo **$3*6=18$** pistettä. Näin ollen, kun puolustuspistemäärä on suurempi kuin hyökkäyspistemäärä, on hyökkäys torjuttu eikä puolustavan pelaajan nappula menetä yhtään energiapistettä.

Puolustusesimerkki 2

Jos puolustava pelaaja (pelaaja puolustautuu Vartijalla) heittää nopalla silmäluvun 2, on hänen puolustuksen arvo $2*6=12$ pistettä.

Puolustavan pelaajan nappulan energiamenetys on hyökkäyspisteiden ja puolustuspisteiden erotus. Tässä tapauksessa puolustavan pelaajan Vartija menettää $16-12=4$ energiapistettä. Nämä vähennetään energiataulukosta kyseisen nappulan kohdalta nappulan sen hetkisestä pistemäärästä.

Kun nappulan energiataso menee noltaan tai sen alle, poistetaan kyseinen nappula pelilaudalta. Tällöin kyseisen nappulan lyönyt pelaaja voi halutessaan siirtää taistelun voittaneen nappulan poistetun nappulan paikalle tai vaihtoehtoisesti jättää nappulan sen alkuperäiselle hyökkäyspaikalleen.

6.2 Parihyökkäys ja sen puolustaminen

Parihyökkäyksen aloittaa aina kyseisellä vuorolla mahdollisesti siirretty nappula. Jos yhtään nappulaa ei ole siirretty, voi pelaaja itse valita hyökkäysjärjestyksen.

Kumpikin hyökkäyksessä mukana oleva nappula toimii vuorollaan kuten yhden nappulan hyökkäyksessä eli yhtä noppaa kerran heittämällä ja kertomalla saadun silmäluvun kyseisen nappulan hyökkäyskertoimella.

Kun molemmat hyökkäyksessä mukana olevat nappulat ovat tehneet omat hyökkäyksensä, lasketaan molempien nappuloiden saamat hyökkäyspisteet yhteen. Tämä summa muodostaa kokonaishyökkäyspisteet, joita vastaan puolustava nappula yrittää puolustautua.

Parihyökkäysesimerkki

Jos hyökkäävä pelaaja siirtää Ritarinsa hyökkäysetäisyydelle vastustajan nappulasta ja samaa nappulaa uhkaa jo valmiiksi hyökkäävän pelaajan Adjutantti, voi pelaaja ottaa tämän mukaan hyökkäykseen.

Pelaaja heittää ensin Ritarin (hyökkäyskerroin on 4) hyökkäyspistemäärän. Nopalla saadaan silmäluvuksi **1**, joten hyökkäyspisteiksi tulee **$1*4=4$** pistettä.

Seuraavaksi pelaaja heittää Adjutantin (hyökkäyskerroin on 5) hyökkäyspisteet. Nopalla saadaan silmäluvuksi **5**. Näin Adjutantin hyökkäyspisteet ovat **$5*5=25$** pistettä. Kokonaishyökkäyspisteiksi saadaan näin ollen **$4+25=29$** pistettä.

Puolustavan nappulan täytyy puolustautua yksin parihyökkäystä vastaan, kuten yhden nappulan hyökkäyksen puolustamisessa, heittämällä noppaa kerran. Puolustava nappula ei voi saada minkäänlaista apua muilta nappuloiltaan.

Myös puolustuspistemäärän laskeminen tapahtuu kuten yhden nappulan hyökkäyksen puolustamisessa.

Kun parihyökkäyksessä hävinnyt nappula siirretään pois pelilaudalta, voi sen paikalle siirtyä vain hyökkäyksen aloittanut nappula. Esimerkin tapauksessa mahdollinen siirtyvä nappula on Ritari.

7. Taistelun jälkeen

Kun puolustava pelaaja on puolustautunut hyökkäystä vastaan, siirtyy vuoro hänelle, kävi hänen nappulalleen kuinka tahansa. Hänellä on kappaleessa 3. esitetyt neljä vaihtoehtoa.

8. Pelin päättyminen

Pelin voittaa se pelaaja, joka saa ensiksi lyötyä vastustajan Keisarin eli saa vastustajan Keisarin energiatason nolnaan tai sen alle, huolimatta muiden pelilaudalla olevien nappuloiden määrästä, sijainnista tai niiden energioiden tasosta kyseisellä hetkellä.

På svenska

1. Presentation av spelet

RoleChess är en blandning av schack och rollspel, som spelas med liknande spelpjäser som schack. Pjäsernas rörelser skiljer sig lite från schackpjäsers rörelser. Största skillnaden ligger ändå i själva spelets gång.

De olika pjästyperna har en egen mängd energi och dessutom skilda attackerings- och försvarskoefficienter, som multiplicerade med tärningens ögontal bestämmer attackerings- eller försvarspoängtal i en kamp för pjäsen i fråga.

Attackerings- och försvarspoängtalens differens påverkar energimängden som pjäserna kommer att förlora.

Spelbrädet formas av 49 cirklar. Alla cirklar är i samma färg. Från cirklarna finns linjer utritade i de riktningar som det är möjligt att flytta pjäserna.

2. Spelets syfte

Spelets syfte är att få energimängden för motståndarens Kejsare att bli noll, och samtidigt skydda sin egen Kejsare mot samma sak. Spelaren som först besejrar motståndarens Kejsare vinner spelet.

3. Att börja spelet

Pjäserna placeras på spelbrädet nästan likadant som i schack. Kejsaren placeras i mitten på första raden och bredvid den på bägge sidor kommer Adjutanterna så, att Adjutant nummer 1 är från spelaren sett på vänster sida och nummer 2 på höger sida om Kejsaren. Bredvid Adjutanterna kommer Riddarna, i samma sifferordning som Adjutanterna ovan. På hörnplatserna kommer Väktarna. Väktare nummer 1 placeras i vänstra och Väktare nummer 2 i högra hörnet. På spelbrädets andra rad kommer Lakejerna. De placeras från spelaren sett från vänster till höger i storleksordning baserat på ordningsnumrets storlek. (Bild 1).

Då pjäserna är placerade på rätt platser kan man börja spelet. Spelaren som kastar det största ögontalet med tärningen får börja spelet.

Spelaren har fyra möjligheter under sin tur:

1. Hon kan flytta någon enskild pjäs. Om spelaren inte vill eller kan attackera med pjäsen i fråga får hon inte heller flytta eller attackera med någon annan pjäs.

2. Hon kan flytta någon enskild pjäs och attackera med den. (Se kapitel 6.1 för enskild attack).
3. Hon kan attackera med någon enskild pjäs utan att flytta den (om pjäsen i fråga redan är på attackeringsavstånd). I så fall får hon inte flytta någon annan pjäs, men kan ifall hon vill attackera mot samma motståndarpjäs med en annan av sina spelpjäser som redan är på attackeringsavstånd. (Se kapitel 6.2 om parattack).
4. Hon kan flytta någon enskild pjäs och attackera med den, och dessutom attackera mot samma motståndarpjäs med en annan av sina spelpjäser som redan är på attackavstånd. (Se kapitel 6.2 om parattack).

Förflyttnings- och attackeringsalternativen uppges närmare i följande kapitel.

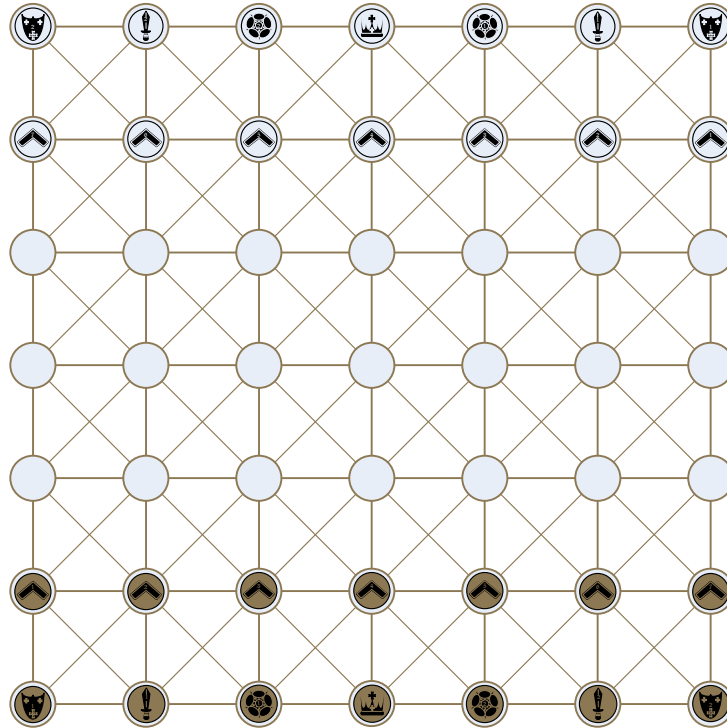


Bild 1 Spelbrädet och spelpjäsernas placering på spelbrädet

4. Förflyttning av spelpjäserna

Spelaren kan bara flytta en pjäs åt gången under sin tur. Ingen pjäs kan flyttas in i en cirkel på spelbrädet där det redan finns en annan pjäs, varken om det är en egen eller en motståndarens.

I RoleChess-spelet känner man inte till schack-situationen som i vanlig schack: en motståndarpjäs som hotar Kejsaren orsakar inte andra åtgärder än att det lönar sig för spelaren att flytta bort sin Kejsare från farozonen.

Man måste dock inte flytta Kejsaren. På så sätt kan också Kejsarna vara i kamp sinsemellan. Ett annat schackdrag som inte heller känns igen i RoleChess-spelet är rockad.

Lakejerna kan flytta sig antingen rakt eller diagonalt framåt en cirkel, också då pjäsen flyttas för första gången.

Lakejerna kan attackera mot samma cirklar som de kan flytta sig till. (Bild 2).

Inga åtgärder orsakas av att en Lakej kommer till motsatt sida av spelbrädet.

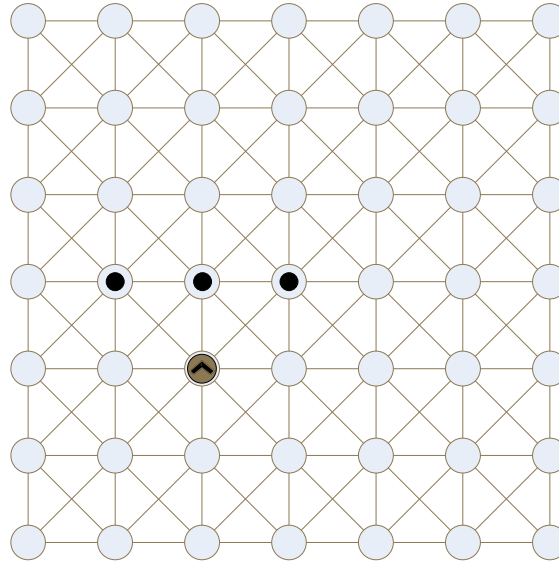


Bild 2 Lakejens förflyttnings och attackeringsriktningar

Väktare kan flyttas maximalt tre cirklar åt gången på samma våg- eller lodräta rad som de befinner sig. De kan inte passera en annan pjäs som står i vägen för förflyttningen, varken om pjäsen är spelarens egen eller motståndarens. Väktare kan attackera mot samma cirklar som de flyttas till. (Bild 3).

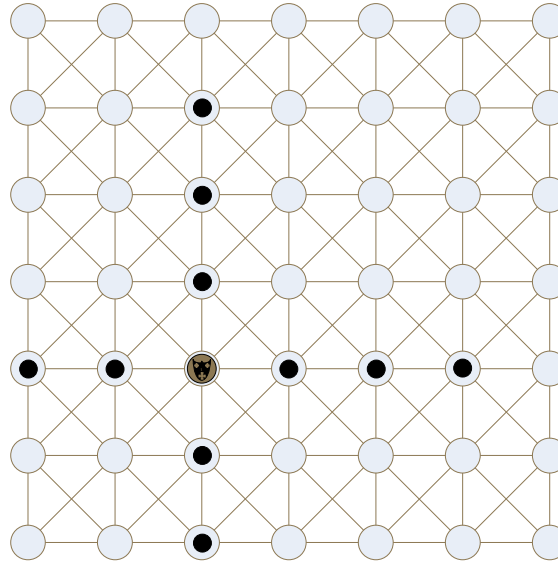


Bild 3 Väktarens förflyttnings- och attackeringsriktningar

Riddare kan, liksom springare i schack, flyttas till närmaste cirkel som inte befinner sig på samma lodräta, vågräta eller diagonala rad som Riddarens ursprungliga position. En Riddare förflyttas direkt till sin slutdestination, vilket gör att pjäser som befinner sig i cirklarna mellan förflyttnings start- och slutpunkt inte påverkar Riddarens rörelser.

Riddare kan attackera mot samma cirklar som de kan flyttas till. (Bild 4).

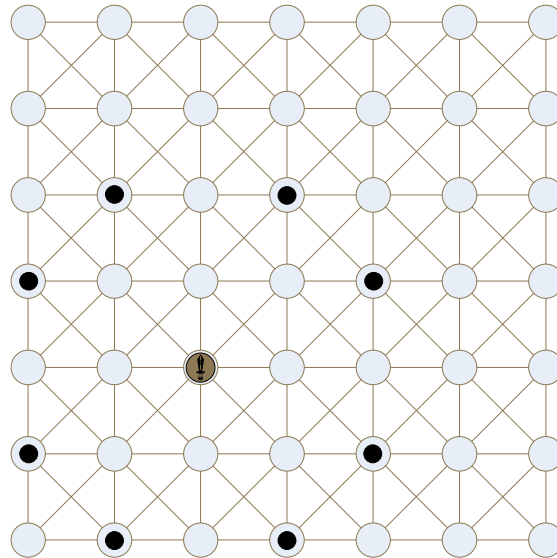


Bild 4 Riddarens förflyttnings- och attackeringsriktningar

Adjutanter kan, liksom löpare i schack, flyttas till vilken cirkel som helst på samma diagonala rad som de befinner sig. Förutom det kan de också flyttas en cirkel åt gången på en lodrät eller vågrät rad. Om en annan pjäs, egen eller motståndarens, står i vägen för förflyttningen kan den inte genomföras. Adjutanter kan attackera mot samma cirklar som de kan förflyttas till. (Bild 5).

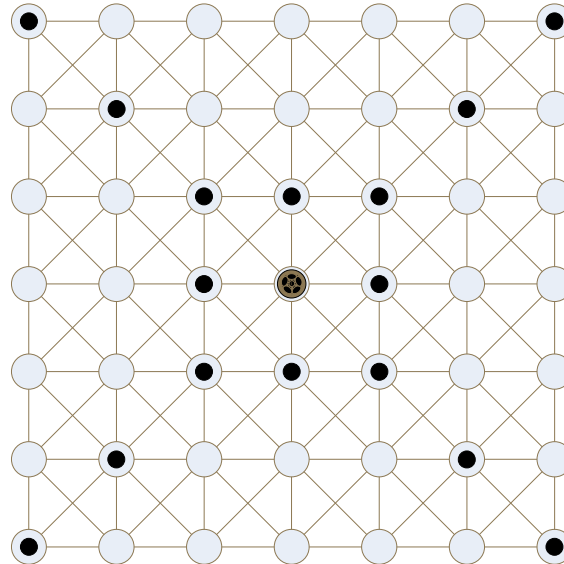


Bild 5 Adjutantens förflyttnings- och attackeringsriktningar

Kejsaren kan flyttas en cirkel i vilken riktning som helst.
Kejsaren kan attackera mot samma cirklar som den kan förflyttas till. (Bild 6).

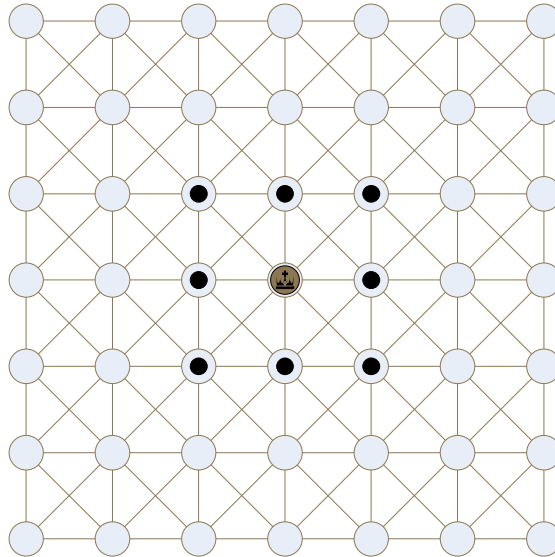


Bild 6 Kejsarens förflyttnings och attackeringsriktningar

5. Att börja en kamp

Då spelaren har flyttat en pjäs så att den är på attackeringsavstånd från en motståndarpjäs, kan hon inleda en attack. Om spelaren vill attackera med en pjäs som redan är på attackeringsavstånd, kan hon inte flytta en annan pjäs istället. Pjäsen som förflyttas måste alltid delta i kampen. Spelaren kan bara attackera en gång under sin tur. Hon måste dock inte göra det fast möjligheten finns. I så fall övergår turen till motståndaren.

Spelaren kan under sin tur också attackera med två pjäser samtidigt, men endast mot en och samma motståndarpjäs. Då måste pjäsen som inte blivit flyttad redan befinna sig på sitt rätta avstånd från motståndarpjäsen för att kunna attackera.

Den försvarande spelaren kan försvara sig mot attacken fastän hennes pjäs inte skulle befinna sig på sitt rätta förflyttnings- eller attackeringsavstånd från den attackerande pjäsen. (Mer om kampens gång i kapitel 6.)

På nedanstående bild (Bild 7) finns ett spelkort där all spelpjäsenlig information som behövs i spelet finns, energimängd, attackeringskoefficient, försvarskoefficient, förflyttnings- och attackeringsuppgifter.


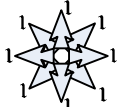
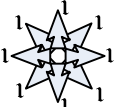

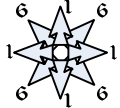
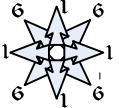

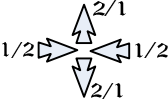
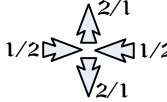

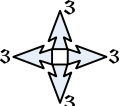
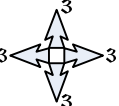



Units	Energy	Attack	Defense	Movement	Combat
 Emperor	9	1	8		
 Adjutant	25	5	5		
 Knight	21	4	4		
 Guard	15	3	6		
 Lackey	7	3	3		

Bild 7 Spelkort, där all spelpjäsenlig information som krävs i spelet finns

6. Kampens gång

6.1 Att attackera med en pjäs och försvara den

Spelaren vars tur det är att attackera kastar tärningen, och det erhållna ögontalet multipliceras med attackeringskoefficienten för pjäsen i fråga.

Exempel på attack

Om den attackerande spelaren (som i detta exempel attackerar med en Riddare, vars attackeringskoefficient är 4) kastar ögontalet **4** med tärningen, har hennes attack poängtalet **$4*4=16$** poäng.

Spelaren som är i tur att försvara sig kastar en tärning efter attacken och det erhållna ögontalet multipliceras med försvarskoefficienten för pjäsen i fråga.

Försvarexempel 1

Om den försvarande spelaren (spelaren försvarar sig i detta exempel med en Väktare, vars försvarskoefficient är 6) kastar ögontalet **3** med tärningen, är värdet på hennes försvar **$3*6=18$** poäng. I detta fall, då försvarspoängen är större än attackeringspoängen, är attacken avvärdad och den försvarande spelarens pjäs förlorar inga energipoäng.

Försvarexempel 2

Om den försvarande spelaren (som försvarar sig med en Väktare) kastar ögontalet **2** med tärningen, har hennes försvar värdet $2 \cdot 6 = 12$ poäng.

Energiförlusten för den försvarande spelarens pjäs är skillnaden mellan attackerings- och försvarspoängen. I detta fall förlorar den försvarande spelarens Väktare $16 - 12 = 4$ energipoäng. Dessa subtraheras från energitabellen för pjäsen i fråga från det dåvarande poängtalet.

Då energinivån för en pjäs blir noll eller negativt, avlägsnas pjäsen från spelbrädet. Då kan spelaren som slagit pjäsen i fråga flytta pjäsen som vunnit på den slagna pjäsens plats, eller alternativt låta pjäsen stå kvar på den ursprungliga attackeringsplatsen.

6.2 Parattack och försvar mot parattack

En parattack startas alltid av en pjäs som möjligen blivit flyttad under samma speltur. Om ingen pjäs blivit flyttad kan spelaren själv välja attackeringsordning.

Båda pjäserna som ingår i attacken fungerar som i en enskild attack, alltså man kastar en tärning och multiplicerar det erhållna ögontalet med attackeringskoefficienten för pjäsen i fråga. Då båda pjäserna som ingår i attacken har gjort sina egna attacker, räknas deras attackeringspoäng ihop. Denna summa bildar den totala attackeringspoängen, mot vilken den försvarande spelaren försöker försvara sig.

Parattackeringsexempel

Om den attackerande spelaren flyttar sin Riddare på attackeringsavstånd från en motståndarpjäs, som också hotas av den attackerande spelarens Adjutant, kan hon attackera med bägge pjäserna.

Spelaren kastar först Riddarens (attackeringskoefficient 4) attackeringspoäng. Tärningen visar ögontalet **1**, och då blir attackeringspoängen $1*4=4$ poäng.

Som näst kastar spelaren Adjutantens (attackeringskoefficient 5) attackeringspoäng. Med tärningen fås ögontalet **5**, och Adjutantens attackeringspoäng blir $5*5=25$ poäng.

Totala attackeringspoängen blir då $4+25=29$ poäng.

Den försvarande pjäsen måste ensam försvara sig mot attacken, liksom i försvar mot en enskild attack, och kasta tärningen en gång. Den försvarande pjäsen kan inte få hjälp att försvara sig av någon annan pjäs.

Beräkningen av försvars-poängen går också till som i enskild attack.

Då en pjäs som förlorat i en parattack avlägsnas från spelbrädet kan dess plats bara tas av pjäsen som börjat attacken. I fallet i exemplet är det Riddaren som kan flyttas.

7. Efter kamp

Då den försvarande spelaren har försvarat sig mot attacken blir det hennes tur, hur det än går för hennes pjäs.

Hon har de i kapitel 3 presenterade fyra möjligheterna.

8. Spelets slut

Den spelare som först slår motståndarens Kejsare, alltså får energinivån för motståndarens Kejsare att bli noll eller negativt, vinner spelet, oberoende av hur många andra pjäser det finns på spelbrädet eller vad pjäsernas energinivåer är.

In English

1. Introduction to the game

RoleChess is a combination of Chess and a role game that is played with pieces similar to those used in Chess. The movements of pieces differ a bit from those of the pieces used in Chess. Nevertheless, the biggest difference from Chess is in the progress of the game.

Different types of pieces possess an energy amount of their own, and additionally, they have certain attack and defence coefficients, which when multiplied by the number of spots of a dice, determine the attack or defence score of the piece in question in a battle. The difference between the attack and defence score affects the energy amount to be lost by the pieces.

The board consists of 49 circles. All the circles are of the same colour. Additionally, lines have been drawn from the circles to those directions to which it is possible to move from them.

2. Aim of the game

The aim of the game is to reduce the opponent's Emperor's energy amount to zero, while at the same time protecting one's own Emperor from the same fate. The player who is the first to beat the opponent's Emperor will win the game.

3. Start of the game

Placing of pieces on the board takes place in a manner almost similar to Chess. The Emperor is placed in the first row in the middle, and Adjutants are placed beside it on both sides in a way that the Adjutant number 1 is on the left side of the Emperor when looked from the player, and number 2 on the right side. Knights will be placed next, beside the Adjutants, in the same numerical order as Adjutants earlier. Guards will be placed on the corner locations. The Guard number 1 will be placed on the left and the Guard number 2 on the right corner. Lackeys will be placed on the second row of the board. They will be placed in the order determined by their consecutive number from the left to the right, when looked from the player. (Figure 1).

After the pieces have been set on their places, you will be ready to start the actual game. The game will be begun by the player who throws the biggest number of spots of a dice.

A player has four alternatives during his or her turn:

1. He or she may move an individual piece. If the player cannot or does not want to attack using this piece, he or she will not be allowed to move any other piece or attack with it, either.
2. He or she may move an individual piece and attack with it. (See section 6.1 on attack one by one).
3. He or she may attack with an individual piece without a movement (if the piece in question already is in the attack distance). In this case he or she will not be allowed to move any other piece; he or she, however, is able, when he or she wishes so, to attack against the opponent's same piece with his or her another piece that already is in the attack distance. (See section 6.2 on a pair attack).
4. He or she may move an individual piece and attack with it, and in addition to this, attack against the opponent's same piece with his or her another piece that already is in the attack distance. (See section 6.2 on a pair attack).

The movement and attack options will be discussed in more detail in the next few sections.

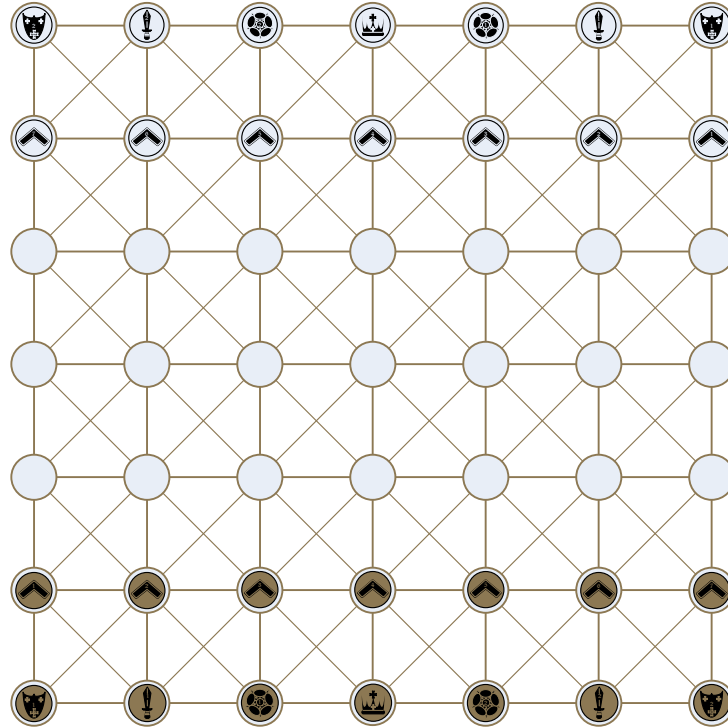


Figure 1 The board and how the pieces are located on the board

4. Movement of the pieces

During his or her own turn, a player is allowed to move only a single piece at a time. None of the pieces is allowed to move to a circle on the board that already is occupied by another piece, the player's own or the opponent's.

The 'check' situation of Chess is not known in the RoleChess game: the opponent's piece threatening one's Emperor does not cause any other actions except that the player should move his or her Emperor out of the danger zone. There, however, is no obligation to carry out the movement. This means that the Emperors may also be in a battle against one another.

The castling of Chess is not either known in the RoleChess game.

Lackeys move one circle either directly forward or diagonally forward, also during the first turn to make a movement.
Lackeys may attack the same circles where they are allowed to move. (Figure 2).
When Lackeys reach the opposite end, it will not cause any actions.

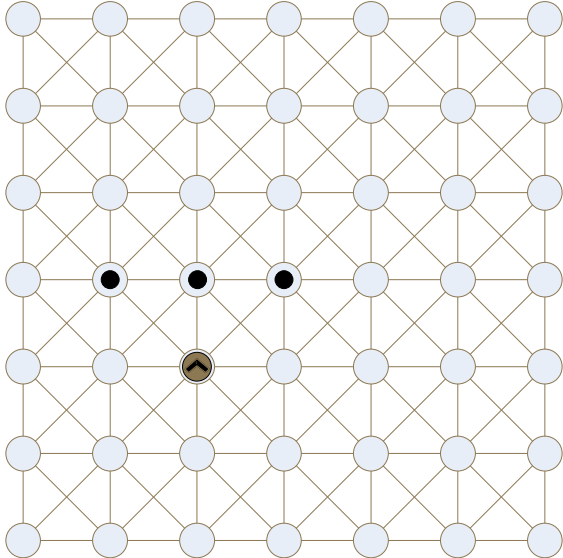


Figure 2 Directions where a Lackey can move and attack

Guards move on the same horizontal or vertical row where they are placed, however, the maximum of only three circles at a time. They are not allowed to pass any of the player's own or the opponent's piece that stands on the movement line.

Guards may attack the same circles where they are allowed to move. (Figure 3).

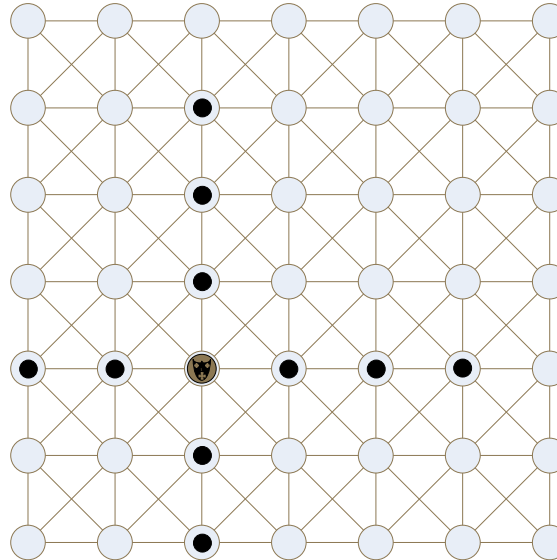


Figure 3 Directions where a Guard can move and attack

Knights move in a manner similar to that of a knight in Chess to the nearest circle that is not located on the same horizontal, vertical or diagonal row as its original location. When moving, a Knight does not go via any circle that remains in between, which means that the pieces located on those circles do not affect movements.

Knights may attack the same circles where they are allowed to move. (Figure 4).

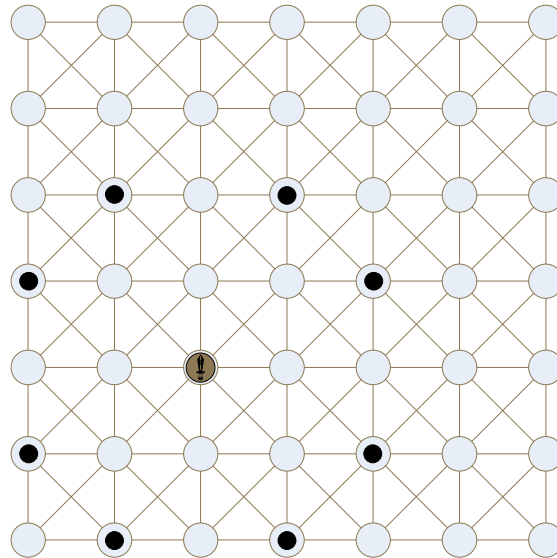


Figure 4 Directions where a Knight can move and attack

Adjutants move in a way similar to that of a bishop in Chess, to any circle on the same diagonal row where they are located. Besides this, they may also move as much as one circle on the horizontal or vertical row. They may not pass a player's own or the opponent's piece that is on the movement line. Adjutants may attack the same circles where they are allowed to move. (Figure 5).

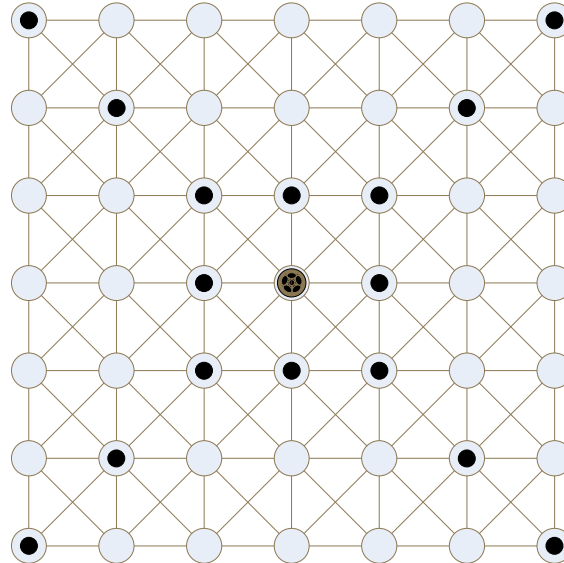


Figure 5 Directions where an Adjutant can move and attack

The Emperor moves as much as one circle to any direction.
The Emperor may attack the same circles where it is allowed to move. (Figure 6).

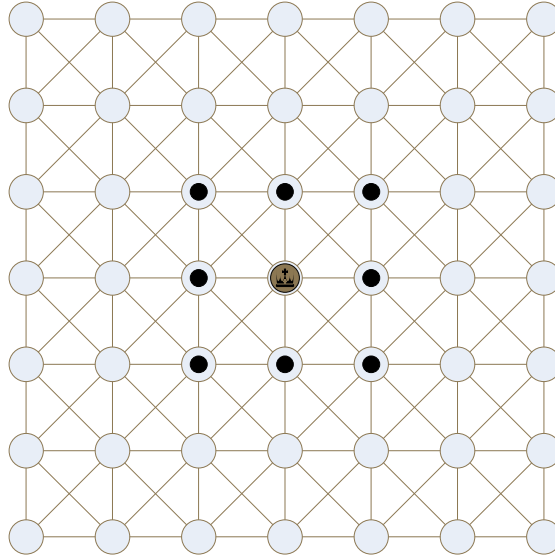


Figure 6 Directions where the Emperor can move and attack

5. To start a battle

After a player has moved a piece to the attacking distance from any one of the opponent's pieces, he or she may start an attack.

If the player wishes to attack using his or her piece that already is at an attacking distance, in this case, he or she is not allowed to move another piece. The piece to be moved always must be involved in the battle.

The player has only one attack turn in his or her own turn. The player is not obliged to attack during his or her own turn, even though he or she could do it. In that case, the turn changes to the opponent.

The player may attack during his or her single attack turn also using two pieces at the same time, however, only against the opponent's one and the same piece. In that case the other as well as the recently moved piece must already be at its own attacking distance towards the piece to be attacked.

The defending player may defend him- or herself against the attack, even though he or she was not at the attacking distance of his or her own piece from the attacking piece. (The course of a battle is discussed in more detail in section 6.)

The figure below (Figure 7) shows the game card that contains all the piece-related details needed in the game: Energy amounts, attack coefficients, defence coefficients, details on movements and details on attacking.


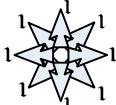
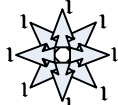




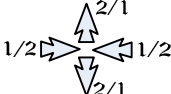
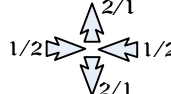

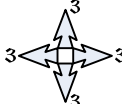
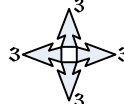



Units	Energy	Attack	Defense	Movement	Combat
 Emperor	9	1	8		
 Adjutant	25	5	5		
 Knight	21	4	4		
 Guard	15	3	6		
 Lackey	7	3	3		

Figure 7 Game card that contains all the details related with the pieces, needed for the game

6. Course of a battle

6.1 To attack with a single piece and to defend it

The player who has the attacking turn throws a dice once, and the number of spots of a dice obtained is multiplied with the attack coefficient of the piece in question.

Example of an attack

If the attacking player (in this example the player attacks using the Knight whose attack coefficient is 4) throws the number of spots **4** with the dice, the score value of his or her attack is **$4*4=16$** points. After the attack, the player who has the defence turn throws a dice once, and the number of spots of a dice obtained is multiplied with the defence coefficient of the piece in question.

Example of defence 1

If the defending player (in this example the player defends him- or herself using a Guard whose defence coefficient is 6) throws the number of spots **3** with the dice, the score value of his or her defence is **$3*6=18$** points.

Therefore, when the defence score is greater than the attack score, the attack has been repelled, and the defending player's piece does not lose any of its energy points.

Example of defence 2

If the defending player (the player defends him- or herself using a Guard) throws the number of spots **2** with the dice, the score value of his or her defence is $2*6=12$ points.

The defending player's piece's loss of energy is the difference between the attack points and the defence points. In this case the defending player's Guard will lose $16-12=4$ energy points. These will be deducted from the energy chart by the piece in question, from the score of the piece valid at that moment.

When the energy level of a piece is reduced to zero or below it, the piece in question will be removed from the board. This means that the player who has beaten this piece, if he or she wishes so, may move the piece that has won the battle to the place of the removed piece, or alternatively, keep the piece in its original attacking position.

6.2 Pair attack and how to defend oneself against it

A pair attack is always commenced by a piece that has possibly been moved during the turn in question. If no pieces have been moved, the player him- or herself may choose the attack order.

Both pieces involved in the attack act during its own turn in a way similar to a single piece's attack, i.e. by throwing a dice once and by multiplying the number of spots of a dice obtained with the attack coefficient of the piece in question.

After both pieces participating in the attack have carried out their respective attacks, the attack score obtained by both pieces will be summed up. This sum will consist of the total attack score against which the defending piece attempts to defend itself.

Example of a pair attack

If the attacking player moves his or her Knight to the attack distance from the opponent's piece, and the same piece is already being threatened by the attacking player's Adjutant, the player may take this along in the attack.

The player throws first the Knight's (attack coefficient is 4) attack score. The number of spots obtained with the dice is 1, which means that the attack score will be $1*4=4$ points.

Next, the player throws the Adjutant's (attack coefficient is 5) attack score. The number of spots obtained with the dice is 5. This means that the Adjutant's attack score is $5*5=25$ points.

Therefore, $4+25=29$ points will be obtained for the total attack score.

The defending piece will have to defend oneself alone against the pair attack in a way similar to that in case of defence against an attack by one piece, by throwing the dice once. The defending piece will not be able to obtain any kind of help from their other pieces.

The calculation of the defence score will also take place in a way similar to that in case of defence against an attack by one piece.

When a piece that has lost in a pair attack is being removed from the board, it can be replaced only by the piece that commenced the attack. In the example case the possible moving piece is the Knight.

7. After the battle

After the defending player has defended him- or herself against an attack, the turn will change to him or her, regardless of what happened to his or her piece during the battle. He or she will have the four options discussed in section 3.

8. End of the game

The game will be won by the player who is able to beat first the opponent's Emperor, i.e. able to reduce the opponent's Emperor's energy level to zero or below it, regardless of the number, location or energy levels of other pieces remaining on the board at that particular moment.

RoleChess™

Designed by Jari Hakulinen
Produced by Powan Ltd.

© 2011 Powan Ltd. All rights reserved.