



DICE MINER

LE GUIDE DES MINEURS

JEU CRÉÉ PAR JOSHUA DEBONIS & NIKOLA RISTESKI

1-4 JOUEURS | 20-30 MINUTES | AGES 10+

LES NAINS VIVAIENT AUTREFOIS SOUS TROIS MONTAGNES MAJESTUEUSES.

Les différentes couches de roches protégeaient leurs colonies des Dragons, leur vieil ennemi. Des millénaires auparavant, après plusieurs siècles de guerre, les Dragons, battus par les Nains, allèrent trouver refuge vers des terres lointaines, oubliées depuis longtemps.

LES NAINS ÉMIGRÈRENT VERS LA SURFACE. Ils y construisirent de magnifiques villes et se firent une réputation grâce à leur bière enthousiasmante et réconfortante (conviviale) qu'ils offraient à tous leurs visiteurs. Plus le temps passait et moins les Nains descendaient sous la Terre ; oubliant tous ses secrets.

MAIS LES DRAGONS SONT REVENUS. En pillant et détruisant leurs villes et leurs terres, les Dragons forcèrent les Nains à renouer avec leurs racines, à nettoyer leurs vieux tunnels et à retourner vivre dans leurs anciennes cavernes établies sous leurs trois montagnes sacrées.

MAINTENANT EST VENU LE TEMPS OÙ LES TOUS LES NAINS REDEVIENNENT DES MINEURS !

GÉNÉRALITÉ

Dans *Dice Miner*, un plateau de jeu incliné en forme de montagne doit être rempli avec des dés. Les joueurs choisissent à tour de rôle des dés. Chaque fois que la montagne est vide, les joueurs marquent des points en fonction des faces de leurs dés.

Les joueurs rempliront la montagne, extrairont des dés de la montagne puis décomptent leurs points ; ceci trois fois. A chacun de ces tours, les joueurs gardent les dés choisis des tours précédents. Ainsi chaque joueur fait accroître sa collection tout au long du jeu et potentiellement ses points.

Après ces trois tours, le joueur ayant le plus de points gagne la partie.



COMPOSANTS

27 Dés Tunnel



Edition Standard

10 Dés Danger



Edition Standard

7 Dés Outil



Edition Standard

8 Dés Trésor



Edition Standard

8 Dés Magie



Edition Standard

6 Héros



Sac de dés

Gobelet à dés

Edition Deluxe seulement.

Mountain

En carton pour l'Edition Standard

En plastique pour l'Edition Deluxe.

Livret de Score

Plus de feuilles à télécharger sur atlas-games.com/diceminer.

Règles

Vous êtes en train de les lire !

Règles Mode Solo

Pour jouer en solitaire.

MISE EN PLACE

- 1. Choisissez le premier joueur.** Chaque joueur lance un dé Tunnel. Celui qui obtient la valeur la plus élevée commence. (Considérez la Bière comme la valeur la plus forte ! Relancez les dés si égalité.)
- 2. Sélectionnez votre héros.** En commençant par le joueur à droite du premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un héros et prend sa carte (Le premier joueur le choisit en dernier.)
- 3. Remplissez la Montagne.** Mettez tous les dés dans le sac. Secouez-le aussi bruyamment que vous le pouvez ! Versez les dés sur la montagne, en les faisant glisser jusqu'à ce qu'il y en ait 20 en place, comme indiqué ci-dessous. Remettez les dés supplémentaires dans le sac.
- 4. Commencez l'extraction !**



*Montagne remplie avec
20 dés, prête
pour jouer.*

MODE SOLO

Cette règle du jeu vous explique comment jouer à Dice Miner, de 2 à 4 joueurs. Pour jouer en solitaire, veuillez consulter le livret pour le mode Solo.

LE JEU

Dice Miner se joue en trois **TOURS**. Chaque tour est décomposé en quatre **PHASES**.

1. Les Fouilles
2. Phase Magique
3. Décompte des Points
4. Phase de Remplissage

1. Les Fouilles

Dans cette phase, les joueurs choisissent des dés de la montagne à tour de rôle.

Le premier joueur commence. Puis, à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre.

Durant votre tour, choisissez un dé. Le dé pris doit être « au sommet » de la montagne ; aucun dé au-dessus (voir exemple ci-dessous).

; aucun dé au-dessus (voir exemple ci-dessous).

Le dé choisi rejoint votre **COLLECTION** — la réserve de dés faites — sur la table devant vous.

Conservez la face du dé sélectionné dans la montagne pour votre collection (face du dé vous faisant face dans la montagne).

La Phase de fouilles continue jusqu'à ce que la montagne soit vide.

PARTAGER UNE BIÈRE

Quand c'est à votre tour de fouiller et que vous détenez au moins un dé avec un symbole Bière dans votre collection, vous pouvez choisir un autre joueur puis lancer un de vos dés Bière pour le lui donner. Lors du lancement du dé, criez "Santé !" Ensuite le joueur recevant le dé doit l'ajouter à sa collection avec le nouveau résultat.

Quand vous commencez un tour en partageant une bière, vous pouvez choisir deux dés (un à la fois) de la montagne. En plus du sommet, vous pouvez aussi choisir le ou les dés qui sont sur le côté de la montagne ; avec un ou deux de leurs côtés supérieurs en contact avec d'autres dés (voir exemple ci-dessous).

Lorsque l'on choisit un dé, celui du dessus glisse pour compléter la place vacante.

Vous n'êtes pas obligé de choisir un des sur le cote apres avoir partage votre De Biere. Vous pouvez choisir 1 ou 2 des depuis le sommet de la montagne.



2. Phase Magique

Dans cette phase, les joueurs, à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, utilisent leurs dés Magie. Après le dernier dé pris sur la montagne, le joueur suivant démarre la phase de Magie.

A votre tour, vous pouvez, si vous le voulez, prendre un dé Magie de votre collection et pour chaque diamant sur la face du dé choisi, vous sélectionnez un dé de votre collection. *Vous ne pouvez pas choisir de dés Danger.* Ensuite, relancez-le et répétez l'opération autant de fois que vous avez de dés Magie non utilisés dans votre collection.



Une fois que vous avez utilisé tous vos dés Magie ou décidé de ne pas tous les utiliser, c'est au tour du joueur suivant. Quand tous les joueurs ont achevé cette phase, on passe à la phase de décompte des points.

Remarques importantes sur les dés Magie

- Si vous choisissez d'utiliser un dé Magie, vous *devez* relancer tous les dés qu'il permet.
- Vous *ne pouvez pas* utiliser de dés Magie pour relancer d'autres dés Magie déjà utilisés lors de ce tour. Vous *pouvez* cependant relancer les dés Magie non utilisés.
- Les dés Magie utilisés restent dans votre collection et peuvent être joués à nouveau lors de vos prochains tours.
- Rappel : *vous ne pouvez pas utiliser de dés Magie pour relancer des dés Danger.*

Héros

Chaque Héro montre ses faces de dés. Par exemple, le Dragon Slayer (le chasseur de dragons) montre une face d'un dé Outil (bouclier) et une face d'un dé Magie.

Un joueur utilise les faces des dés de son Héros comme s'ils étaient physiquement dans sa collection (Il en va de même pour le décompte des points). Les seules exceptions sont qu'ils ne peuvent pas être relancés entre les tours et qu'ils ne peuvent pas être relancés avec les dés Magie.



Par exemple, un dé Magie peut être utilisé pour relancer dans la phase Magie des dés Tunnel pour essayer de créer une séquence à partir de la face 1 pour le décompte des points ensuite.

Pour être plus clair, les faces apportées par le héros sont utilisées dans les trois tours du jeu ou peuvent servir à marquer des points à chaque tour du jeu.

3. Décompte des Points

Dans cette phase, écrivez sur le carnet le nombre total de points par joueurs pour ce tour.

Chaque type de dé rapporte des points de manière différente excepté le dé Bière et les dés Magie. Durant les fouilles, le dé Bière est très utile mais n'apporte aucun point et durant la phase magique, les dés Magie permettent de relancer les dés sans rapporter de points directement.

Une fois que les points de chaque joueur ont été calculés, on passe à la phase de remplissage.

DÉS TUNNEL

Les dés Tunnel rapportent des points quand ils forment des suites débutant par 1. Les points des suites ainsi faites sont la somme de toutes les faces de chaque dé. Par exemple, un joueur avec une suite des faces 1, 2, 3 marquent six points ($1 + 2 + 3$).

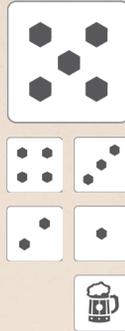
Les dés Tunnel ne faisant pas partie d'une suite ne comptent pas. Par exemple, un joueur avec 1, 2, 4 ne marquent que trois points ($1 + 2$). Le 4 n'apporte rien car n'étant pas dans une suite.

Les suites ne commençant pas par 1 ne rapporte aucun point. Par exemple, un joueur avec 2, 3, 4 ne marque rien pour ces dés bien qu'ils forment une séquence.

Un joueur peut marquer des points grâce à plusieurs suites. Un joueur avec 1, 1, 2, 2, 3 marquent neuf points ($[1 + 2 + 3] + [1 + 2]$).

Un seul 1 est considéré comme une suite même s'il ne représente qu'un dé. Il vaut un point. Un joueur avec 1, 1, 1 obtient trois points pour ces dés.

Les séquences ne peuvent pas se combiner. Un joueur ayant 1, 2, 2, 3 ne marquent que six points. Le 1 de sa suite ne peut pas être utilisé aussi pour réaliser la séquence avec le 2 restant.



DÉS TRÉSOR

Ces dés rapportent un point par gemme sur la face mais le joueur qui a le plus de gemmes *double* son score de gemmes. S'il y a égalité, personne ne le double.

Par exemple, si un joueur a trois gemmes et que le second joueur en a quatre, le premier marque trois points et le second, huit.



DÉS DANGER & DÉS OUTIL

Les dés Danger ont un effet *négatif* et enlèvent généralement un point pour chaque effondrement ou dragon sur la face d'un dé. Par exemple, un joueur a deux dés Danger avec un effondrement sur l'un et quatre dragons sur l'autre ; perdant ainsi cinq points.

Cependant, la pioche croisée avec la pelle et le bouclier dans les dés Outil renverse les effets des dés Danger (négatifs en positifs). La pioche croisée inverse l'effet des effondrements et le bouclier celui des dragons.



Deux règles importantes à savoir sur les dés Outil qui contrecarrent les effets des dés Danger :

- Une seule pioche renverse *tous* les effets négatifs en effets positifs de *tous* les effondrements d'une même collection. Le bouclier ayant le même effet sur *tous* les dragons.
- Avoir plusieurs pioches et boucliers *multiplie* le nombre de points marqués. Par exemple, un joueur avec deux pioches et quatre effondrements marquera huit points (2×4).

Il est toujours possible que des dés Danger impactent négativement une collection alors que d'autres via les dés Outil ont un effet positif. Une collection contenant deux pioches, trois effondrements, aucun bouclier et quatre dragons donnent un score global de deux ($[2 \times 3] + [-4]$).

Les coffres sur les dés Outil ne donnent pas de points. Ils ne sont utilisés que pour la phase de remplissage afin de cacher les résultats des dés.

4. Phase de Remplissage

Cette phase prépare le prochain tour en respectant les étapes suivantes.

- 1. Cachez des dés.** Chaque joueur compte ses dés Outil avec un ou des coffres sur les faces et peut choisir jusqu'à autant de dés à cacher dans sa collection pour le tour suivant que de coffres sur les dés Outil qu'il détient.
- 2. Relancez les dés.** Chaque joueur relance tous les dés qui ne sont pas cachés dans leur collection.
- 3. Identifiez un nouveau premier joueur.** Le joueur ayant le plus faible total de points devient le premier joueur du tour suivant. Si une égalité survient, les joueurs sont départagés au hasard.
- 4. Remplissez la montagne.** N'utilisez seulement que les dés restants (c'est-à-dire : ceux restants dans le sac), versez les dés sur la montagne pour la reconstituer comme pour la mise en place.

Lors du troisième tour, la phase de remplissage est ignorée.

VICTOIRE !

La partie prend fin après le troisième décompte de points. Le joueur ayant le plus grand total de points gagne la partie !

Si des joueurs sont à égalité, ils relancent tous les dés de leur collection, effectuent une phase magique supplémentaire puis additionnent tous les points obtenus pour déterminer le vainqueur. Seuls les dés Trésor relancés des joueurs sont comparés pour déterminer qui double son score de gemmes dans le jeu décisif.

Si il y a toujours égalité, les joueurs ex æquo relancent leur collection totale de dés jusqu'à ce qu'ils se départagent pour gagner.



CREDITS

Game Design: Joshua DeBonis & Nikola Risteski

Producer & Developer: Jeff Tidball

Cover and Hero Art: Grzegorz Pedrycz

Mountain Art: Lil Chan

Graphic Design: Brigette Indelicato

Mountain Engineering & Production Consulting: Jason Beaudoin

Proofreading: Jenae Pedersen

Additional Concept Art: Lil Chan and David Szabo

Publishers: John & Michelle Nephew

Playtesters: Justin Alexander, Amber Benson, Jeff Benson, Jyro Blade, Richard Bray, Wendy Brunsman, Dan Cassar, Andrew Chesney, Rod Currie, Alan Dang, Amanda DeBonis, Mark Eberhardt, Paul Ference, Sean G., David Gagher, Trish Gavin, John Goodenough, Alex Hague, Andrew Hanson, Peter Hentges, Carlos Hernandez, Alexander King, Chris Kreuter, Logan Johnston, Edward Linder, Deanna Lopez, Eric “Smuggins” Lotos, Kevin Matheny, Joe Mauriello, Mac McAnally, Kyla McT, Nikita Mikros, Adi Narayan, Nathan, John Nephew, Michelle Nephew, Ben Moy, Jordan Peacock, Tobias Pret, Mark Redacted, Amelia Rengo, Colleen Riley, Anna Risteski, Kyle Risteski, Siri Risteski, Marcus Ross, Whitney Rowland, Bob Seabold, John Sharp, John Stephens, Tiana Tan, Ian Thompson, Adam Tidball, Eddie Tidball, Alisha Volkman, Nick Volkman, Steve Warzaha, Travis Winter, Marcin Zarycki, Eric Zimmerman, and Chris Zinsli

Special thanks to Justin Alexander, Andrew Chesney, Kyla McT, Jenae Pedersen, Amelia Rengo, Bob Seabold, Travis Winter, Seppy Yoon, and everyone at Mole Department.

The designers would like to thank NYC-Playtest and all of their friends and colleagues who helped playtest this game. They especially want to thank their wives, Amanda DeBonis and Siri Risteski, for all their support and encouragement throughout the design process. Special thanks to Anna and Kyle Risteski, first line supporters and testers. Big thanks to Atlas Games for publishing and everyone for playing *Dice Miner*.

© 2019 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved. *Dice Miner* is a trademark of Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in China.

Traduit en français par Olivier Caralp et Nikola Risteski

French Translation © 2020 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games.