



DICE MINER

ANLEITUNG FÜR DEN BERGBAU

SPIELDESIGN VON
JOSHUA DEBONIS & NIKOLA RISTESKI

1-4 SPIELER | 20-30 MINUTEN | AB 10 JAHREN

EINST LEBTEN DIE ZWERGE TIEF UNTER DREI HOHEN BERGEN. Ihre Siedlungen waren durch mächtige Felsschichten vor ihren Erzfeinden, den Drachen, gut geschützt. Vor Jahrtausenden gelang es den Zwergen, die Drachen nach endlos scheinenden Kriegen zu bezwingen. Diese zogen sich in weit entfernte Gebiete zurück, wo sie in Vergessenheit gerieten.

DIE ZWERGE VERLAGERTEN IHR TAGEWERK AN DIE OBERFLÄCHE, wo sie prachtvolle Städte errichteten und großes Ansehen für das Brauen köstlichen Bieres erlangten, welches sie freigiebig mit allen teilten, die sie aufsuchten. Mit der Zeit suchten sie immer seltener die Tiefen der Berge auf und vergaßen ihre Geheimnisse.

DIE DRACHEN SIND ZURÜCKGEKEHRT. Jetzt, wo das uralte Böse die Ländereien der Zwerge heimsucht und ihre Städte zerstört, müssen sich die Zwerge an ihr Erbe erinnern, alte Schächte wieder ausheben und zu den alten Höhlen unter den drei heiligen Bergen zurückkehren.

JETZT IST DIE ZEIT GEKOMMEN, DEN ZWERGISCHEN BERGBAU AUFLEBEN ZU LASSEN!

SPIELKONZEPT

In *Dice Miner* wird ein schräges Bergfeld mit Würfeln gefüllt. Die Spieler nehmen sich abwechselnd Würfel vom Berg. Wenn alle Würfel genommen wurden, findet eine Wertung der Würfelseiten statt.

Der Berg wird drei Mal aufgefüllt, abgebaut und gewertet. Über die drei Runden hinweg behalten die Spieler sämtliche zuvor gewählten Würfel. Dadurch wachsen sowohl der Würfelvorrat eines Spielers, als auch seine Möglichkeiten, Siegpunkte zu erzielen.

Nachdem drei Berge abgetragen wurden, ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten der Gewinner.



SPIELMATERIAL

27 Schachtwürfel



Abgebildet ist das Material der Standardausgabe.

10 Gefahrenwürfel



Abgebildet ist das Material der Standardausgabe.

7 Unterstützungswürfel



Abgebildet ist das Material der Standardausgabe.

8 Schatzwürfel



Abgebildet ist das Material der Standardausgabe.

8 Magiewürfel



Abgebildet ist das Material der Standardausgabe.

6 Heldenkarten



Würfelbeutel

Würfelbecher

Nur in der Deluxeausgabe enthalten.

Berg

Karton in der Standardausgabe,
Plastik in der Deluxeausgabe.

Wertungsblock

Weitere Wertungsbögen können unter
atlas-games.com/diceminer
heruntergeladen werden.

Spielregeln

Du liest gerade darin!

Einzelspieler-Regeln

Die Regeln für das Solospiel.

VORBEREITUNG

- 1. Ermittelt den Startspieler.** Jeder Spieler würfelt mit einem Schachtwürfel. Wer die höchste Augenzahl hat, beginnt in der ersten Runde. (Bier zählt natürlich als das höchste Ergebnis! Bei Gleichständen wird erneut gewürfelt.)
- 2. Wählt euren Helden oder eure Heldin.** Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und danach gegen den Uhrzeigersinn nimmt sich jeder Spieler die entsprechende Heldenkarte. Der Startspieler wählt somit zuletzt.
- 3. Den Berg vorbereiten.** Fülle den Beutel mit allen Würfeln und schüttele ihn so laut wie möglich! Kippe oder schüttele die Würfel aus dem Beutel auf die Bergschräge. Lass die Würfel auf ihre Positionen rutschen, so dass sich, wie abgebildet, insgesamt 20 Würfel auf dem Berg befinden. Übrige Würfel kommen zurück in den Beutel.
- 4. Beginnt mit dem Bergbau!**



EINZELSPIELER-VARIANTE

Diese Spielregeln gelten für das Spiel mit mehreren Spielern (2-4). Die Regeln für die Einzelspieler-Variante befinden sich auf einem separaten Regelblatt.

SPIELABLAUF

Dice Miner wird über drei **RUNDEN** gespielt. Jede Runde besteht aus vier **PHASEN**.

1. Grabungsphase
2. Magiephase
3. Wertungsphase
4. Aufräumphase

1. Grabungsphase

In der Grabungsphase nehmen die Spieler abwechselnd Würfel vom Berg.

Der Startspieler beginnt, die nachfolgenden Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist, wähle einen Würfel vom Berg. Der gewählte Würfel muss sich auf der Oberseite befinden. Dies bedeutet, dass sich keine anderen Würfel oberhalb von ihm befinden dürfen (siehe Abbildung).

Der gewählte Würfel wird deinem **WÜRFELVORRAT** hinzugefügt. Lege ihn in deinen Spielbereich vor dir ab.

Wenn du einen Würfel deinem Vorrat hinzufügst, achte darauf, ihn mit genau der Würfelseite nach oben vor dir abzulegen, die nach vorne zeigte, als er sich im Berg befand.

Die Grabungsphase endet, sobald der letzte Würfel genommen wurde und der Berg abgebaut ist.

EIN BIER AUSGEBEN

Wenn du in der Grabungsphase am Zug bist und einer deiner Würfel ein Biersymbol zeigt, hast du folgende Möglichkeit: wähle einen Spieler und gib ihm den Würfel, nachdem du ihn neu gewürfelt hast. Rufe dabei "Prost!" oder "Cheers". Der betreffende Spieler muss den Würfel mit dem neuen Resultat seinem Vorrat hinzufügen.

Beginnst du deinen Zug damit, einem anderen Spieler Bier auszugeben, darfst du anschließend **zwei** Würfel vom Berg nehmen, einen nach dem anderen. Diese dürfen sogar aus einer der Flanken genommen werden, was bedeutet, dass auch ein Würfel gewählt werden kann, auf dem sich einer oder mehrere Würfel auf *einer* seiner oberen Würfelseiten befindet (siehe Abbildung).

Wenn ein Würfel aus der Flanke genommen wird, rutschen die Würfel von oberhalb nach und füllen die Lücke.

Nach dem Ausgeben des Bieres musst du den Würfel nicht aus der Flanke nehmen, du kannst nach wie vor oben liegende Würfel wählen.

Du darfst nur einmal in deinem Zug jemandem ein Bier ausgeben.



2. Magiephase

In dieser Phase kommen die Magiewürfel der Spieler im Uhrzeigersinn zum Einsatz. Sie wird von dem Spieler begonnen, der links von demjenigen sitzt, der den letzten Würfel vom Berg genommen hat.

In deinem Zug kannst du einen der Magiewürfel in deinem Vorrat **VERWENDEN**, wenn er ein oder mehrere Magiesymbole zeigt. Wähle für jedes Magiesymbol einen noch nicht genutzten Würfel deines Vorrats (*es darf aber kein Gefahrenwürfel sein!*) und würfle diesen neu.

Wiederhole diesen Schritt für jeden ungenutzten Magiewürfel in deinem Vorrat.



Sobald du alle Magiewürfel deines Vorrats verwendet hast oder keine Magie mehr einsetzen möchtest, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn alle Spieler die Magiephase durchlaufen haben, folgt die Wertungsphase.

Wichtige Hinweise zur Verwendung der Magiewürfel:

- Wenn du einen Magiewürfel verwendest, *muss* die Anzahl der neu gewürfelten Würfel der Anzahl der Magiesymbole entsprechen
- Magiewürfel dürfen *nicht* verwendet werden, um andere, in dieser Runde bereits von dir genutzte Magiewürfel erneut zu würfeln. Noch nicht verwendete Magiewürfel *dürfen* hingegen neu gewürfelt werden.

Helden

Auf jeder Heldenkarte sind Würfelseiten abgebildet. Beispiel: Die Heldenkarte Drachentöter zeigt die Schildseite eines Unterstützungswürfels und eine Seite mit einem 1er Magiesymbol eines Magiewürfels.

Die Spieler können die abgebildeten Würfel verwenden, als hätten sie diese in ihrem Vorrat. Sie werden allerdings zwischen den Spielrunden und bei der Verwendung von Magiewürfeln nicht neu gewürfelt.



Würfelseiten mit Magiesymbolen können also in der Magiephase verwendet werden, um Würfel neu zu würfeln, die 1er Seite eines Schachwürfels kann als erster Würfel in einer Sequenz verwendet werden, usw.

Jede der abgebildeten Würfelseiten wird also in *jeder* der drei Spielrunden wie ein normaler Würfel verwendet und gewertet.

- Verwendete Magiewürfel bleiben in deinem Vorrat und können in den kommenden Spielrunden erneut verwendet werden.
- Hinweis: *Magiewürfel dürfen nie verwendet werden, um Gefahrenwürfel neu zu würfeln.*

3. Wertungsphase

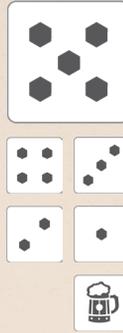
In der Wertungsphase werden die Punkte jedes Spielers für die vergangene Runde notiert.

Jeder Würfeltyp wird unterschiedlich gewertet, es gibt allerdings zwei Ausnahmen: Würfel, die ein Biersymbol zeigen, werden nicht gewertet. Bier hilft in der Ausgrabungsphase, zählt aber keine Punkte. Auch für Magiewürfel erhalten die Spieler keine Punkte. Sie erlauben lediglich, Würfel in der Magiephase erneut zu würfeln.

Nachdem die Punkte aller Spieler bestimmt wurden, wird das Spiel mit der Aufräumphase fortgesetzt.

SCHACHTWÜRFEL

Für Schachtwürfel gibt es nur Punkte, falls sie Sequenzen (aufeinanderfolgende Werte) bilden, die mit einer 1 beginnen. Sequenzen zählen dann Punkte in Höhe aller abgebildeten Augenzahlen. Beispiel: Für eine Sequenz 1, 2, 3 erhält der Spieler 6 Punkte ($1 + 2 + 3$).



Für Schachtwürfel, die nicht zu einer Sequenz gehören, gibt es keine Punkte. Beispiel: Für die Schachtwürfel 1, 2, 4 erhält der Spieler 3 Punkte ($1 + 2$). Die 4 zählt nicht, da sie nicht zur Sequenz gehört.

Für Sequenzen, die nicht mit einer 1 beginnen, gibt es keine Punkte. Beispiel: Für die Schachtwürfel 2, 3, 4 erhält der Spieler keine Punkte. Sie bilden zwar eine Sequenz, diese beginnt allerdings nicht bei 1.

Ein einzelner Spieler kann auch mehrere Sequenzen werten. Beispiel: Für die Schachtwürfel 1, 1, 2, 2, 3 erhält er 9 Punkte ($[1 + 2 + 3] + [1 + 2]$).

Auch eine einzelne 1 gilt als Anfang einer Sequenz und zählt daher einen Punkt. Die Schachtwürfel 1, 1, 1 werden somit als 3 Punkte gewertet.

Sequenzen können sich nicht "aufspalten". Falls ein Spieler die Schachtwürfel 1, 2, 2, 3 besitzt zählen diese 6 Punkte. Die 1 kann nur zu einer der Sequenzen gehören, was bedeutet, dass eine der 2en nicht zu einer Sequenz gehören kann und somit keine Punkte zählt.

SCHATZWÜRFEL

Für Schatzwürfel erhalten die Spieler einen Punkt pro Edelstein, der auf ihnen abgebildet ist. Der Spieler mit den meisten Edelsteinen erhält sogar die *doppelte* Punktzahl. Im Falle eines Gleichstandes erhält allerdings niemand diesen Bonus.

Beispiel: Falls bei einem Spieler 3 Edelsteine und bei einem anderen 4 Edelsteine zu sehen sind, erhält der erste Spieler 3, der zweite Spieler 8 Punkte.



GEFAHREN- UND UNTERSTÜTZUNGSWÜRFEL

Bei Gefahrenwürfel bekommen die Spieler für jeden Höhleneinsturz oder Drachen, der zu sehen ist, einen Punkt *abgezogen*. Beispiel: Ein Spieler hat 2 Gefahrenwürfel, auf denen 1 Höhleneinsturz und 4 Drachen zu sehen sind. Er verliert somit 5 Punkte.

Sollte der Spieler allerdings Unterstützungswürfel besitzen, auf denen Werkzeuge oder Schilde zu sehen sind, können diese den Punktabzug in Pluspunkte umwandeln. Werkzeuge verhindert den Abzug durch Höhleneinstürze, Schilde verhindern den Abzug durch Drachen.



Es gibt zwei wichtige Regeln beim Umwandeln von Gefahrenwürfeln:

- Ein einziges Werkzeugsymbol reicht aus, um *alle* Abzüge durch Höhleneinstürze in einer Schatzkammer in Pluspunkte umzuwandeln. Dasselbe gilt für Schilde bei Drachen.
- Falls ein Spieler mehrere Werkzeugsymbole oder Schilde besitzt, *vervielfachen* diese die erhaltenen Punkte der entsprechenden Gefahren. Beispiel: Ein Spieler mit 2 Werkzeugsymbolen und 4 Höhleneinstürzen erhält 8 Punkte (2×4).

Es kann vorkommen, dass ein Gefahrentyp umgewandelt wird und es für einen anderen trotzdem Punktabzug gibt. Beispiel: Für eine Schatzkammer, die 2 Werkzeugsymbole, 3 Höhleneinstürze, keine Schilde und 4 Drachen enthält, gibt es insgesamt 2 Punkte ($[2 \times 3] + [-4]$).

Für Schatztruhen auf Unterstützungswürfel gibt es keine Punkte. Sie werden verwendet, um in der Aufräumphase Würfel zu sichern.



4. Aufräumphase

In der Aufräumphase wird die nächste Spielrunde vorbereitet. Nacheinander werden die folgenden Schritte durchgeführt:

- 1. Würfel sichern:** Jeder Spieler, der Unterstützungswürfel mit Schatztruhensymbolen besitzt, darf entsprechend viele Würfel seines Vorrats für die nächste Runde mit der aktuellen Würfelseite sichern, d.h. beiseite legen und später verwenden.
- 2. Würfel erneut würfeln:** Jeder Spieler würfelt alle nicht gesicherten Würfel in seiner Schatzkammer.
- 3. Neuen Startspieler festlegen:** Der Spieler mit der geringsten Punktzahl ist der neue Startspieler. Im Falle eines Gleichstandes wird zufällig unter den betroffenen Spielern ein Startspieler bestimmt.
- 4. Berg auffüllen:** Verwende die noch im Beutel befindlichen Würfel, um diese wie zu Spielbeginn auf den Berg zu schütten.

Die Aufräumphase wird in der dritten Spielrunde übersprungen.

SPIELEND!

Das Spiel endet nach der Wertungsphase der dritten Runde. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist der Gewinner.

Im Falle eines Gleichstandes würfeln die betroffenen Spieler alle Würfel in ihrer Schatzkammer erneut, führen eine weitere Magiephase durch und werten dann erneut wie in der Wertungsphase, um den Gleichstand aufzulösen. Beim Verdoppeln des Wertes der Edelsteine zählen nur Würfel von Spielern, die vom Gleichstand betroffen waren.

Dieses wird solange wiederholt, bis ein Gewinner ermittelt werden konnte.

MITWIRKENDE

Spieldesign: Joshua DeBonis & Nikola Risteski

Redaktion & Entwicklung: Jeff Tidball

Titel- und Heldenillustrationen: Grzegorz Pedrycz

Bergillustration: Lil Chan

Grafikdesign: Brigette Indelicato

Bergentwicklung und Produktionsberatung: Jason Beaudoin

Lektorat: Jenae Pedersen

Zusätzliche Konzeptgrafik: Lil Chan and David Szabo

Herausgeber: John & Michelle Nephew

Testspieler: 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, und Chris Zinsli

Besonderer Dank geht an Justin Alexander, Andrew Chesney, Kyla McT, Jenae Pedersen, Amelia Rengo, Bob Seabold, Travis Winter, Seppy Yoon, und an alle Mitarbeiter von Mole Department.

Die Spieldesigner bedanken sich bei NYC-Playtest und allen Freunden und Kollegen, die geholfen haben, das Spiel zu testen. Insbesondere ihren Ehefrauen, Amanda DeBonis und Siri Risteski, für ihre Unterstützung während der Entwicklung des Spiels. Ein besonderer Dank geht an Anna und Kyle Risteski, die Haupttester- und Unterstützer. Vielen Dank auch an Atlas Games für das Herausgeben des Spiels und an alle, die *Dice Miner* spielen.

© 2019 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Alle Rechte vorbehalten. *Dice Miner* ist eingetragenes Warenzeichen von Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Dieses Produkt ist durch internationale Urheberrechtsgesetze geschützt und darf nicht ohne vorherige schriftliche Zustimmung ganz oder teilweise reproduziert werden. Hergestellt in China.

Deutsche Übersetzung: Marko Tatge & Markus Wienhöfer

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