



DICE MINER

ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ
ΜΕΤΑΛΛΟΥΧΟΥΣ

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟΥΣ
JOSHUA DEBONIS & NIKOLA RISTESKI

1-4 ΠΑΙΚΤΕΣ | 20-30 ΛΕΠΤΑ | ΗΛΙΚΙΕΣ 10+

ΟΙ ΝΑΝΟΙ ΚΑΠΟΤΕ ΖΟΥΣΑΝ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΡΙΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΒΟΥΝΑ. Στρώματα βράχων προστάτευαν τους οικισμούς τους από τους Δράκους, τους αρχαιότερους εχθρούς τους. Χιλιετίες πίσω, μετά από αιώνες πολέμων, οι Νάνοι νίκησαν τους Δράκους, οι οποίοι υποχώρησαν μακριά, και είχαν πλέον ξεχαστεί.

ΟΙ ΝΑΝΟΙ ΜΕΤΑΚΙΝΗΘΗΚΑΝ ΣΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ. Κατασκεύασαν μεγαλοπρεπείς πόλεις και κέρδισαν φήμη για την φανταστική τους μπύρα, την οποία μοιράζονταν με χαρά, με όποιον τους επισκέπτονταν. Καθώς ο καιρός περνούσε, οι νάνοι επέστρεφαν όλο και λιγότερο κάτω από την επιφάνεια της γής, ξεχνώντας τα μυστικά της.

ΤΩΡΑ ΟΜΩΣ, ΟΙ ΔΡΑΚΟΙ ΕΧΟΥΝ ΕΠΙΣΤΡΕΨΕΙ. Καθώς τα πανάρχαιο αυτό κακό λεηλατεί τη γη τους και καταστρέφει τις πόλεις τους, οι Νάνοι πρέπει να θυμηθούν τις ρίζες τους, να καθαρίσουν τις παλιές στοές και να επιστρέψουν στα αρχαία σπήλαια, που κρύβονται κάτω από τα τρία ιερά βουνά.

ΤΩΡΑ ΕΙΝΑΙ Η ΣΤΙΓΜΗ ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΑΝΟΙ ΘΑ ΣΚΑΨΟΥΝ!

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο *Dice Miner*, ένα ταμπλό βουνοπλαγιάς γεμίζει με ζάρια. Οι παίκτες με τη σειρά επιλέγουν ζάρια από εκεί. Κάθε φορά που το βουνό αδειάζει, οι παίκτες σκοράρουν με βάση τις πλευρές των ζαριών που επέλεξαν.

Το βουνό γεμίζει, γίνεται η εξόρυξη και σκοράρεται τρεις φορές. Σε κάθε γύρο, οι παίκτες κρατάνε τα ζάρια που επιλέγουν από προηγούμενους γύρους, οπότε η συλλογή ζαριών των παικτών μεγαλώνει όσο το παιχνίδι προχωράει, και ταυτόχρονα αυξάνονται τα σκοραρίσματα.

Αφού εξορυχθούν τρία βουνά, ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει.



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

27 Ζάρια Κινδύνων



Ζάρια της Βασικής Έκδοσης

10 Ζάρια Κινδύνων



Ζάρια της Βασικής Έκδοσης

7 Ζάρια Εργαλείων



Ζάρια της Βασικής Έκδοσης

8 Ζάρια Θησαυρών



Ζάρια της Βασικής Έκδοσης

8 Ζάρια Μαγείας



Ζάρια της Βασικής Έκδοσης

6 Ήρωες



Σακούλι Ζαριών

Κύπελλο Ζαριών

Περιλαμβάνεται μόνο στην *Deluxe Έκδοση*.

Mountain

Χαρτονένια κατασκευή στη Βασική Έκδοση, πλαστικό βουνό στην *Deluxe Έκδοση*.

Μπλοκ Σκοραρίσματος

Μπορείτε να κατεβάσετε περισσότερα φύλλα atlas-games.com/diceminer.

Εγχειρίδιο Κανόνων

Το διαβάζετε!

Κανόνες Ατομικού Παιχνιδιού

Οι κανόνες για το ατομικό παιχνίδι.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

- 1. Επιλέξτε τον Πρώτο Παίκτη.** Κάθε παίκτης ρίχνει ένα ζάρι στοών. Ο παίκτης με το μεγαλύτερο αποτέλεσμα παίζει πρώτος στον πρώτο γύρο. (Υπολογίστε την Μπύρα σαν το καλύτερο αποτέλεσμα!
- 2. Επιλέξτε Ήρωες.** Ξεκινώντας από τον παίκτη στα δεξιά του πρώτου παίκτη και συνεχίζοντας αριστερόστροφα γύρω από το τραπέζι, κάθε παίκτης επιλέγει έναν ήρωα και παίρνει την κάρτα του. (Έτσι, ο πρώτος παίκτης θα επιλέξει ήρωα τελευταίος.)
- 3. Γεμίστε το Βουνό.** Τοποθετήστε όλα τα ζάρια στο σακούλι ζαριών. Κουνήστε το όσο καλύτερα μπορείτε! Ρίξτε ζάρια στο βουνό, επιτρέποντάς τους να τσουλήσουν στη θέση τους, μέχρι να υπάρχουν 20, όπως στο σχέδιο. Επιστρέψτε τυχόν επιπλέον ζάρια στο σακούλι.
- 4. Ξεκινήστε την Εξόρυξη!**



Γεμάτο βουνό με 20
ζάρια, έτοιμο για
το παιχνίδι.

ΑΤΟΜΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στο εγχειρίδιο αυτό θα μάθετε πως να παίζετε *Dice Miner* σαν παιχνίδι δύο έως τεσσάρων παικτών. Για να παίξετε το ατομικό παιχνίδι, ανατρέξτε στο φύλλο κανόνων ατομικού παιχνιδιού..

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το *Dice Miner* παίζεται σε τρεις **ΓΥΡΟΥΣ**. Κάθε γύρος έχει τέσσερις **ΦΑΣΕΙΣ**.

1. Φάση Εξορύξεων
2. Φάση Μαγειρίας
3. Φάση Σκοραρίσματος
4. Φάση Αναπλήρωσης

1. Φάση Εξορύξεων

Στη Φάση Εξορύξεων, οι παίκτες με τη σειρά παίρνουν ζάρια από το βουνό.

Ο πρώτος παίκτης ξεκινάει, και οι υπόλοιποι ακολουθούν δεξιόστροφα, στη σειρά.

Όταν είναι η σειρά σας, επιλέγετε ένα ζάρι από το βουνό. Το ζάρι που επιλέγετε πρέπει να βρίσκεται «στην κορυφή», το οποίο σημαίνει ότι κανένα άλλο ζάρι δεν πρέπει να βρίσκεται από πάνω του, στο βουνό (δείτε το σχέδιο).

Όταν επιλέξετε ένα ζάρι, αυτό μπαίνει στη συλλογή ζαριών σας, μπροστά σας.

Όταν επιλέξετε ένα ζάρι και το προσθέσετε στη συλλογή σας, πρέπει να μείνει με την πλευρά που το πήρατε. Δηλαδή, η πλευρά που φαινόταν όταν αυτό βρισκόταν στο βουνό, είναι και η πλευρά που πρέπει να φαίνεται όταν το έχετε μπροστά σας.

Η Φάση Εξορύξεων συνεχίζεται μέχρι το βουνό να αδειάσει.

ΚΕΡΑΣΜΑ ΜΠΥΡΑΣ

Όταν η σειρά σας ολοκληρωθεί στη Φάση Εξορύξεων και έχετε ζάρια με Μπύρα στη συλλογή σας, έχετε μια ειδική επιλογή. Μπορείτε να επιλέξετε έναν άλλο παίκτη, να ρίξετε ένα ζάρι Μπύρας σας και να του το δώσετε. Όταν ρίχνετε το ζάρι μπύρας φωνάζετε «Στην Υγεία Μας!» Ο παίκτης αυτός πρέπει να προσθέσει το ζάρι στη συλλογή του με το νέο αποτέλεσμα που φέρατε.

Όταν ξεκινάτε τη σειρά σας κερνώντας Μπύρα, μπορείτε να πάρετε δύο ζάρια από το βουνό, το ένα μετά το άλλο. Επιπλέον, το κάθε ένα μπορεί να επιλεγεί από την «πλευρά» του βουνού. Δηλαδή, μπορείτε να επιλέξετε ένα ζάρι που έχει άλλα ζάρια από πάνω του σε μια από τις δύο πάνω πλευρές του (δείτε το σχέδιο).

Προφανώς, όταν ένα ζάρι αφαιρεθεί από την πλευρά, τα ζάρια από πάνω του πέφτουν, καλύπτοντας το κενό.

Δεν χρειάζεται να επιλέξετε ζάρι από κάποια πλευρά αν κεράσετε Μπύρα. Μπορείτε να πάρετε το ένα ή και τα δύο ζάρια από την κορυφή της στοίβας.

Μπορείτε να κεράσετε Μπύρα μια μόνο φορά σε κάθε σειρά σας.



2. Φάση Μαγείας

Στη Φάση Μαγείας οι παίκτες παίζουν με τη σειρά, δεξιόστροφα γύρω από το τραπέζι, χρησιμοποιώντας τα ζάρια μαγείας τους. Ο παίκτης που θα ήταν η σειρά του να πάρει ζάρι από το βουνό, αλλά δεν υπάρχει άλλο, παίζει πρώτος.

Στη σειρά σας, μπορείτε να πάρετε ένα ζάρι μαγείας της συλλογής σας και να το **ΞΟΔΕΨΕΤΕ**. Για κάθε μαγικό σύμβολο που απεικονίζει, επιλέξτε ένα αχρησιμοποίητο ζάρι της συλλογής σας. Δεν μπορείτε να επιλέξετε ένα ζάρι κινδύνου. Αφού επιλέξετε τα ζάρια σας, ρίξτε τα ξανά.

Έπειτα, επαναλάβετε τη διαδικασία αυτή για κάθε μη ξοδεμένο ζάρι της συλλογής σας.



Αφού ξοδέψετε όλα τα ζάρια μαγείας σας, ή δεν θέλετε να ξοδέψετε άλλα, παίζει ο επόμενος παίκτης στη σειρά. Αφού κάθε παίκτης παίζει στη σειρά του, προχωρήστε στη Φάση Σκοραρίσματος.

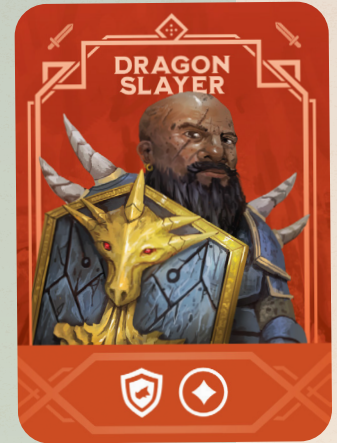
Σημαντικές διευκρινήσεις σχετικά με τα ζάρια μαγείας:

- Αν επιλέξετε να ξοδέψετε ένα ζάρι μαγείας, *πρέπει να ρίξετε ξανά* όσα ζάρια επιτρέπει.
- Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα ζάρι μαγείας για να ρίξετε ξανά άλλα ζάρια μαγείας που έχετε ήδη ξοδέψει στον γύρο. Μπορείτε, ωστόσο, να ρίξετε ξανά μη ξοδεμένα ζάρια μαγείας.

Ήρωες

Κάθε ήρωας απεικονίζει έναν αριθμό πλευρών ζαριών. Για παράδειγμα, ο Dragon Slayer έχει την πλευρά ασπίδας, του ζαριού εργαλείων και την πλευρά μιας μαγείας του ζαριού μαγείας.

Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί και σκοράρει τις πλευρές αυτές του ήρωά του σαν να ήταν πραγματικά ζάρια της συλλογής του. Εξαιρεση αποτελεί μόνο το ότι δεν ρίχνονται ξανά μεταξύ γύρων, και δεν μπορούν να ριχτούν ξανά με ζάρια μαγείας.



Έτσι, για παράδειγμα, οι πλευρές μιας μαγείας μπορούν να ξοδευτούν για νέο ρίξιμο στη Φάση Μαγείας, οι πλευρές στοών με 1, μπορούν να σκοράρουν σαν το πρώτο ζάρι μιας αλληλουχίας ζαριών στη φάση σκοραρίσματος, και ούτω καθεξής.

Διευκρινίζοντας, κάθε πλευρά που απεικονίζεται σε κάθε ήρωα χρησιμοποιείται ή σκοράρεται σε κάθε έναν από τους τρεις γύρους του παιχνιδιού.

- Τα ξοδεμένα ζάρια μαγείας παραμένουν στη συλλογή σας, και μπορούν να ξοδευτούν ξανά σε επόμενους γύρους.
- Μην ξεχνάτε: δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ζάρια μαγείας για να ρίξετε ξανά ζάρια κινδύνου.

3. Φάση Σκοραρίσματος

Στη Φάση Σκοραρίσματος, καταγράψτε τη βαθμολογία κάθε παίκτη για τον γύρο.

Κάθε είδος ζαριού σκοράρει διαφορετικά, με δύο εξαιρέσεις. Τα ζάρια με Μπύρες δεν σκοράρουν. Η Μπύρα είναι πολύ χρήσιμη στη φάση Εξόρυξης, αλλά δεν προσφέρει πόντους. Τα ζάρια Μαγείας. Βοηθούν στα ριξίματα των ζαριών στη Φάση Μαγείας, αλλά δεν δίνουν απευθείας πόντους.

Αφού σημειωθεί η βαθμολογία όλων των παικτών, προχωρήστε στη Φάση Αναπλήρωσης.

ΖΑΡΙΑ ΣΤΟΩΝ

Τα ζάρια Στοών σκοράρουν όταν δημιουργούν αλληλουχίες οι οποίες ξεκινούν από το 1.

Οι αλληλουχίες αυτές αξίζουν πόντους ίσους με το άθροισμα των πλευρών τους. Για παράδειγμα, ένας παίκτης με 1, 2, 3 κερδίζει έξι πόντους.

Τα ζάρια Στοών που δεν ανήκουν σε κάποια αλληλουχία δεν σκοράρουν. Για παράδειγμα, ένας παίκτης με 1, 2, 4 κερδίζει τρεις πόντους (1 + 2). Το 4 δεν δίνει τίποτα, μιας και δεν ανήκει στην αλληλουχία.

Οι αλληλουχίες που δεν ξεκινούν από 1, επίσης δεν σκοράρουν. Για παράδειγμα, ένας παίκτης με 2, 3, 4 δεν κερδίζει τίποτα για τα ζάρια αυτά. Παρόλο που δημιουργούν αλληλουχία, δεν ξεκινούν από το 1.

Κάθε παίκτης μπορεί να σκοράρει πολλές αλληλουχίες. Ένας παίκτης με 1, 1, 2, 2, 3 κερδίζει εννέα πόντους $([1 + 2 + 3] + [1 + 2])$.

Ένα 1 μόνο του θεωρείται αλληλουχία, παρόλο που αυτή αποτελείται από ένα μόνο ζάρι. Ένα 1 αξίζει έναν πόντο. Ένας παίκτης με 1, 1, 1 κερδίζει τρεις πόντους από τα ζάρια αυτά.

Οι αλληλουχίες δεν «διακλαδώνονται». Έστω ότι ένας παίκτης έχει τα 1, 2, 2, 3. Αυτά αξίζουν έξι πόντους. Το 1 μπορεί να αποτελεί μέρος της μιας μόνο αλληλουχίας, το οποίο σημαίνει ότι το δεύτερο 2 δεν είναι μέρος της αλληλουχίας που ξεκινάει από 1, και συνεπώς δεν σκοράρει.



ΖΑΡΙΑ ΘΗΣΑΥΡΩΝ

Τα ζάρια Θησαυρών σκοράρουν έναν πόντο ανά πετράδι που απεικονίζουν, αλλά ο παίκτης με τα περισσότερα πετράδια διπλασιάζει τους πόντους του από τους θησαυρούς. Σε ισοπαλία, κανένας δεν διπλασιάζει τους πόντους του.

Για παράδειγμα, αν ένας παίκτης έχει τρία πετράδια και ένας άλλος έχει τέσσερα, ο πρώτος παίκτης κερδίζει τρεις πόντους και ο δεύτερος οκτώ.

ΖΑΡΙΑ ΚΙΝΔΥΝΩΝ & ΖΑΡΙΑ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Τα ζάρια Κινδύνων γενικά σκοράρουν έναν αρνητικό πόντο για κάθε κατολίσθηση ή δράκο που απεικονίζουν. Για παράδειγμα, ένας παίκτης με δύο ζάρια κινδύνων, τα οποία απεικονίζουν μια κατολίσθηση και τέσσερις δράκους αντίστοιχα, χάνει πέντε πόντους.

Ωστόσο, η αξίνα και η ασπίδα, στα ζάρια εργαλείων αντιστρέφουν τα σκορ συγκεκριμένων κινδύνων, κάνοντάς το αποτέλεσμα θετικό αντί για αρνητικό. Οι αξίνες μετατρέπουν τις κατολίσθησεις σε θετικό και οι ασπίδες τους δράκους.



Υπάρχουν δύο σημαντικοί κανόνες για το πως τα εργαλεία αλληλεπιδρούν με τους κινδύνους

- Μια αξίνα μετατρέπει όλες τις κατολισθήσεις της ίδιας συλλογής σε θετικές, και μια ασπίδα μετατρέπει όλους τους δράκους της ίδιας συλλογής σε θετικούς.
- Πολλαπλές αξίνες και/ή πολλαπλές ασπίδες της ίδιας συλλογής έχουν ένα πολλαπλασιαστικό αποτέλεσμα στους κινδύνους με τους οποίους αλληλεπιδρούν. Για παράδειγμα, ένας παίκτης με δύο αξίνες και τέσσερις κατολισθήσεις κερδίζει οκτώ πόντους (2 x 4).

Είναι πιθανό ένα είδος κινδύνου να αλληλεπιδράσει, καθώς οι κίνδυνοι του άλλου είδους, στην ίδια συλλογή, να παραμείνουν αρνητικοί. Μια συλλογή με δύο αξίνες, τρεις κατολισθήσεις, καθόλου ασπίδες και τέσσερις δράκους, δίνει συνολικά δύο πόντους ($[2 \times 3] + [-4]$).

Τα σεντούκια στα ζάρια εργαλείων δεν δίνουν πόντους. Χρησιμοποιούνται στη Φάση Αναπλήρωσης για να αποθηκεύουν αποτελέσματα ζαριών.



4. Φάση Αναπλήρωσης

Η Φάση Αναπλήρωσης προετοιμάζει τον επόμενο γύρο. Εκτελέστε τα εξής βήματα:

1. **Αποθήκευση Ζαριών.** Κάθε παίκτης με ζάρι εργαλείου, με πλευρά σεντουκιών, μετράει τα σεντούκια του και μπορεί να αποθηκεύσει τον αντίστοιχο αριθμό ζαριών για τον επόμενο γύρο.
2. **Ρίξιμο Ζαριών.** Κάθε παίκτης ρίχνει ξανά τα ζάρια της συλλογής του που δεν αποθηκεύτηκαν.
3. **Επιλογή Νέου Πρώτου Παίκτη.** Ο παίκτης με τους λιγότερους συνολικά πόντους είναι ο νέος πρώτος παίκτης. Οι ισοπαλίες επιλύονται τυχαία.
4. **Γέμισμα του Βουνού.** Χρησιμοποιώντας μόνο τα εναπομείναντα ζάρια (δηλαδή όσα βρίσκονται στο σακούλι) ρίξτε νέα ζάρια στο βουνό, μέχρι να γεμίσει με τον ίδιο τρόπο με την αρχική προετοιμασία.

Στον τρίτο γύρο, η Φάση Αναπλήρωσης παραλείπεται.

ΝΙΚΗ!

Το παιχνίδι τελειώνει μετά τη Φάση Σκοραρίσματος του τρίτου γύρου. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει!

Αν υπάρχει ισοπαλία, οι ισόπαλοι παίκτες ρίχνουν ξανά τη συλλογή τους, εκτελώντας μια επιπλέον Φάση Μαγείας και έπειτα επιλύουν την ισοπαλία εκτελώντας μια επιπλέον Φάση Σκοραρίσματος. Μόνο τα ζάρια θησαυρών των παικτών που ρίχνουν ξανά τα ζάρια τους συγκρίνονται για τον καθορισμό του ποιός διπλασιάζει τα πετράδια τους, κατά την επίλυση της ισοπαλίας.

Αν το παιχνίδι εξακολουθεί αν είναι ισόπαλο, οι ισόπαλοι παίκτες ρίχνουν ξανά τα ζάρια της συλλογής τους, μέχρι κάποιος να κερδίσει.

CREDITS

Σχεδίαση: Joshua DeBonis & Nikola Risteski

Παραγωγή & Ανάπτυξη: Jeff Tidball

Εξώφυλλο και Σχεδίαση Ηρώων: Grzegorz Pedrycz

Σχεδίαση Βουνού: Lil Chan

Graphic Design: Brigette Indelicato

Μηχανική Βουνού & Σύμβουλος Παραγωγής: Jason Beaudoin

Διορθώσεις: Jenae Pedersen

Επιπλέον Εικονογράφηση: Lil Chan and David Szabo

Παραγωγή: John & Michelle Nephew

Δοκιμαστές 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, και Chris Zinsli

Ειδικές ευχαριστίες στους Justin Alexander, Andrew Chesney, Kyla McT, Jenae Pedersen, Amelia Rengo, Bob Seabold, Travis Winter, Seppy Yoon, και όλους στην Mole Department.

Οι σχεδιαστές θέλουν να ευχαριστήσουν την NYC-Playtest και όλους τους φίλους και συναδέλφους τους που πραγματικά τους βοήθησαν στις δοκιμές. Ειδικότερα θέλουν να ευχαριστήσουν τις συζύγους τους, Amanda DeBonis και Siri Risteski, για την υποστήριξη και την εμπύχωσή τους σε όλη τη διαδικασία της σχεδίασης. Ειδικές ευχαριστίες για τους Anna και Kyle Risteski, μπροστάρηδες δοκιμαστές και υποστηρικτές. Ένα τεράστιο ευχαριστό στην Atlas Games για την παραγωγή και σε όλους όσους παίζετε το *Dice Miner*.

© 2019 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Όλα τα δικαιώματα διατηρούνται. Το Dice Miner είναι εμπορικό σήμα της Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Το έργο αυτό προστατεύεται από τους κανόνες του εθνικού δικαίου προστασίας των δικαιωμάτων του δημιουργού και δεν μπορεί να αναπαραχθεί εξ ολοκλήρου ή μέρος του, χωρίς την γραπτή έγκριση του εκδότη. Εκτύπωση στην Κίνα.

Μετάφραση των Κανόνων στα Ελληνικά: Νίκος Χριστάκης

Μετάφραση © 2019 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games.