



DICE MINER

GUIDA ALL'ESTRAZIONE

GAME DESIGN DI JOSHUA DEBONIS & NIKOLA RISTESKI

1-4 GIOCATORI | 20-30 MINUTI | ETA' 10+

I NANI UN TEMPO VIVEVANO SOTTO TRE POSSENTI MONTAGNE. Strati di roccia proteggevano i loro insediamenti dai Draghi, i loro antichi nemici. Millenni fa, dopo secoli di guerra, i Nani sconfissero i Draghi, che si ritirarono in terre lontane da tempo dimenticate.

I NANI SI SPOSTARONO IN SUPERFICIE. Costruirono magnifiche città e divennero famosi per la loro birra rincuorante, che condividevano liberamente con tutti coloro che li visitavano. Col passare del tempo, i nani andarono sempre meno sotto terra, dimenticandosi sempre più i suoi segreti.

MA ORA I DRAGHI SONO TORNATI. Mentre questo antico nemico saccheggia la loro terra e distrugge le loro città, i Nani devono ricordare le loro radici, sgomberare i vecchi tunnel e tornare alle antiche caverne sotto le loro tre montagne sacre.

ORA È IL MOMENTO IN CUI TUTTI I NANI DEVONO SCAVARE!

PANORAMICA

In *Dice Miner*, un tabellone inclinato a forma di montagna viene riempito di dadi. I giocatori scelgono a turno i dadi. Ogni volta che la montagna viene svuotata, i giocatori segnano il punteggio in base alle facce mostrate dai loro dadi.

La montagna viene riempita, scavata e conteggiata tre volte. In ognuno di questi round, i giocatori conservano i dadi che hanno scelto nei round precedenti, così il numero di dadi di ogni giocatore aumenta nel corso del gioco, e con essi il potenziale di punti realizzabili.

Dopo aver scavato tre montagne, il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.



COMPONENTI

27 Dadi Tunnel



Illustrazione della versione Standard

10 Dadi Pericolo



Illustrazione della versione Standard

7 Dadi Strumento



Illustrazione della versione Standard

8 Dadi Tesoro



Illustrazione della versione Standard

8 Dadi Magici



Illustrazione della versione Standard

6 Eroi



Sacchetto Dadi

Bicchiere Lancia Dadi

Incluso solo nell'Edizione Deluxe.

Montagna

Cartoncino nell'Edizione Standard

Plastica sagomata nell'Edizione Deluxe.

Blocchetto Punteggi

Scaricate altri fogli da:

atlas-games.com/diceminer.

Regolamento

Lo state leggendo!

Regolamento Modalità Solitario

Le regole per il gioco in solitario.

PREPARAZIONE

- 1. Scegliere il Primo Giocatore Iniziale.** Ogni giocatore lancia un dado Tunnel. Il tiro più alto sarà il primo durante il primo round. (Considerate la Birra come il risultato migliore! Ritirate i pareggi).
- 2. Scegliere gli Eroi.** Partendo dal giocatore a destra del primo giocatore iniziale e muovendosi in senso antiorario intorno al tavolo, ogni giocatore sceglie un eroe e prende la sua carta. (Quindi, il primo giocatore iniziale sceglierà per ultimo il suo eroe).
- 3. Riempire la Montagna.** Mettete tutti i dadi nel sacchetto dei dadi. Agitatelo più forte che potete! Immettete o riversate i dadi sulla montagna, lasciandoli scivolare in posizione, fino a 20 come mostrato. Rimettete tutti i dadi in più nel sacchetto.
- 4. Iniziate a Scavare!**



MODALITA' SOLITARIO

Questo regolamento spiega come giocare a *Dice Miner* come gioco multigiocatore, da due a quattro giocatori. Per giocare la versione solitario, consultate il regolamento separato della modalità in solitario.

4 LA PARTITA

Dice Miner si gioca su tre **ROUND**.
Ogni round ha quattro **FASI**.

1. Fase di Scavo
2. Fase Magica
3. Fase di Conteggio
4. Fase di Rifornimento

1. Fase di Scavo

Nella fase di Scavo, i giocatori si alternano per raccogliere i dadi dalla montagna.

Il giocatore iniziale parte per primo. I turni si svolgono in senso orario intorno al tavolo.

Quando è il vostro turno, scegliete un dado dalla montagna. Il dado che scegliete deve essere “in alto”, il che significa che nella montagna, nessun altro dado rimane sopra di esso (vedi immagine).

Quando scegliete un dado, questo si unisce al vostro bottino — la collezione di dadi che avete scelto — sul tavolo davanti a voi.

Quando scegliete un dado e lo aggiungete al vostro bottino, lasciatelo sulla stessa faccia di quando l'avete preso. Cioè, il lato che era rivolto verso l'esterno quando era sulla montagna rimane lo stesso quando lo si aggiunge al proprio bottino.

La Fase di Scavo continua fino a quando la montagna è vuota.

CONDIVIDERE LA BIRRA

Quando arriva il vostro turno nella Fase di Scavo e avete nel vostro bottino dei dadi che mostrano la Birra, avete un'opzione speciale: potete scegliere un altro giocatore, lanciare uno dei vostri dadi Birra e darlo a quel giocatore. Mentre lanciate il dado, gridate “Alla salute!” Quel giocatore deve aggiungere il dado al suo bottino con il nuovo risultato mostrato.

Quando iniziate un turno condividendo la Birra, potete scegliere due dadi dalla montagna, uno alla volta. Inoltre, ciascuno può essere scelto dal “lato” della montagna. Cioè, si può scegliere un dado che ha dadi impilati sopra di sé su uno dei suoi due lati superiori (vedi immagine).

Ovviamente, quando un dado viene preso di lato, i dadi sopra scivolano verso il basso per riempire il buco.

Non siete obbligati a scegliere dal lato dopo aver condiviso la Birra. Potete anche scegliere uno o entrambi i vostri dadi dall'alto della pila. È possibile condividere la Birra solo una volta per turno.



2. Fase Magica

Nella Fase Magica i giocatori si alternano, in senso orario, intorno al tavolo, usando i loro dadi Magici. Il giocatore che avrebbe scelto il dado successivo, se la montagna non si fosse esaurita, inizia per primo.

Quando è il vostro turno, potete scegliere da **SPENDERE** uno dei dadi Magici dal vostro bottino. Per ogni simbolo magico mostrato a forma di diamante, scegliete un dado non usato nel vostro bottino. *Non potete scegliere i dadi Pericolo.* Una volta scelti i dadi, tirateli di nuovo.

Poi, ripetete questa procedura per ogni dado Magico non usato nel vostro bottino.



Una volta che avete usato tutti i vostri dadi Magici, o avete scelto di non usarne più, il giocatore successivo effettua il suo turno. Una volta che ogni giocatore ha effettuato il suo turno, si passa alla Fase di Conteggio.

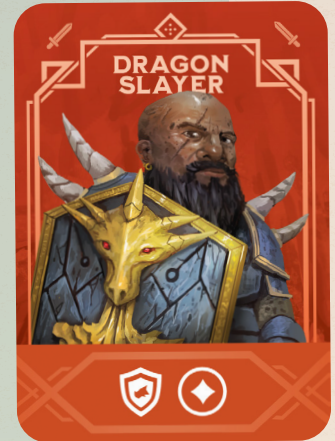
Ecco degli importanti chiarimenti sui dadi Magici:

- Se scegliete di usare un determinato dado Magico, *dovete* rilanciare tutti i dadi che esso consente.
- *Non potete* usare i dadi Magici per rilanciare altri dadi Magici che avete già usato in questo round. *È possibile*, tuttavia, rilanciare i dadi Magici non usati.
- I dadi Magici usati rimangono nel vostro bottino, e possono ancora essere usati nei round successivi.
- Ricordate: *non potete mai usare i dadi Magici per rilanciare i dadi Pericolo.*

Eroi

Ogni eroe mostra una serie di facce di dadi. Ad esempio, l'Uccisore di Draghi mostra lo scudo di un dado Strumento e la forma di un diamante di un dado Magico.

Un giocatore usa e conteggia queste facce dado dell'eroe come se fossero dadi fisici nel proprio bottino. L'unica eccezione è che non vengono rilanciati tra un round e l'altro e non possono essere rilanciati con i dadi Magici.



Quindi, per esempio, una faccia magica può essere spesa per i rilanci nella Fase Magica, le facce tunnel che mostrano i possono essere conteggiate come primo dado in una sequenza di più dadi nella fase di conteggio, e così via.

Per chiarezza, ogni faccia mostrata su un eroe viene usata o conteggiata in *ciascuno* dei tre round di gioco.

3. Fase di Conteggio

Nella Fase di Conteggio, annotare il punteggio di ogni giocatore per questo round.

Ogni tipo di dado viene conteggiato diversamente, con due eccezioni: I dadi che mostrano la Birra non si conteggiano. La Birra è ottima nella fase di Scavo, ma non è utile per i punti. Neanche i dadi Magici si conteggiano. Aiutano con i rilanci nella Fase Magica, ma non danno punti direttamente.

Una volta che tutti i punteggi dei giocatori sono stati registrati, passare alla fase di Rifornimento.

DADI TUNNEL

I dadi Tunnel si conteggiano quando formano sequenze che iniziano con 1. Le sequenze valgono punti pari alla somma delle loro facce. Per esempio, un giocatore con 1, 2, 3 ottiene sei punti ($1 + 2 + 3$).

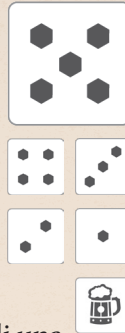
I dadi Tunnel che non fanno parte di una sequenza non si conteggiano. Per esempio, un giocatore con 1, 2, 4 conteggia tre punti ($1 + 2$). Il 4 non conta nulla perché non è in sequenza.

Le sequenze che non iniziano con 1 non si conteggiano. Per esempio, un giocatore con 2, 3, 4 non conteggia nulla per quei dadi. Anche se formano una sequenza, non inizia con 1.

Un giocatore può conteggiare più sequenze. Un giocatore con 1, 1, 2, 2, 3 conteggia nove punti ($[1 + 2 + 3] + [1 + 2]$).

Un singolo 1 è considerato una sequenza anche se si tratta di un solo dado. Un singolo 1 vale un punto. Un giocatore con 1, 1, 1 conteggia tre punti per quei dadi.

Le sequenze non possono “biforcare”. Diciamo che un giocatore ha 1, 2, 2, 3. Il punteggio è di sei punti. L'1 può essere parte solo di una singola sequenza, il che significa che il secondo 2 non fa parte di una sequenza che inizia con 1, e quindi non può essere conteggiato.



DADI TESORO

Con i dadi Tesoro si conta un punto per ogni gemma mostrata, ma il giocatore con il maggior numero di gemme mostrate *raddoppia* i propri punti dei dadi Tesoro. Se c'è un pareggio, nessuno raddoppia i punti.

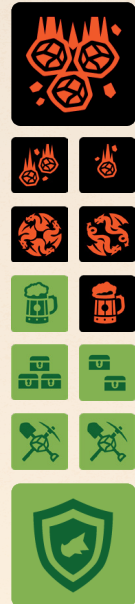
Ad esempio, se un giocatore ha tre gemme visibili e un secondo giocatore ne ha quattro, il primo conteggia tre punti e il secondo ne conteggia otto.



DADI PERICOLO & DADI STRUMENTI

I dadi Pericolo in genere contano un punto *negativo* per ogni crollo o drago che mostrano. Per esempio, un giocatore che ha due dadi Pericolo, che mostrano rispettivamente un crollo e quattro draghi, perde cinque punti.

Nonostante ciò le facce con il piccone e lo scudo sui dadi Strumento invertono il punteggio di specifici pericoli, rendendoli positivi invece di negativi. I picconi rendono positivi i crolli e gli scudi rendono positivi i draghi.



Ci sono due regole importanti su come gli strumenti contrastano i pericoli:

- Un solo piccone fa diventare positivi *tutti* i crolli nello stesso bottino, e un solo scudo fa diventare positivi *tutti* i draghi nello stesso bottino.
- Picconi multipli e/o scudi multipli nello stesso bottino hanno un effetto *moltiplicatore* sui pericoli che contrastano. Per esempio, un giocatore con due picconi e quattro crolli conteggia otto punti (2×4).

È possibile che un tipo di pericolo venga contrastato mentre i pericoli dell'altro tipo nello stesso bottino rimangono negativi. Un bottino contenente due picconi, tre crolli, nessuno scudo, e quattro draghi conteggia due punti in totale ($[2 \times 3] + [-4]$).

I forzieri sui dadi Strumento non contano punti. Sono usati nella Fase di Rifornimento per congelare i risultati dei dadi.



4. Fase di Rifornimento

La Fase di Rifornimento prepara le cose per il round successivo. Eseguite questi passi:

- 1. Congelare Dadi.** Ogni giocatore con dei dadi Strumento che mostrano i simboli del forziere, conta i forzieri e può scegliere fino a quel numero di dadi da congelare per il round successivo.
- 2. Rilanciare Dadi.** Ogni giocatore rilancia tutti i dadi non congelati nel proprio bottino.
- 3. Determinare il nuovo giocatore iniziale.** Il giocatore con il minor numero di punti totali finora, è il nuovo giocatore iniziale. Rompere i pareggi in modo casuale.
- 4. Riempire la montagna.** Usando solo i dadi rimanenti (cioè quelli ancora nel sacchetto), immettere o riversare i dadi sulla montagna fino a riempirla nello stesso modo in cui è stata riempita durante la preparazione.

Nel terzo round, la fase di Rifornimento viene saltata.

VITTORIA!

La partita termina dopo la Fase di Conteggio del terzo round. Vince il giocatore con il maggior numero di punti!

Se c'è un pareggio, i giocatori in parità rilanciano l'intero bottino, eseguono un'ulteriore Fase Magica, e sommano il tutto in un'ulteriore Fase di Conteggio per rompere il pareggio. Nello spareggio, solo i dadi Tesoro rilanciati dai giocatori vengono confrontati per determinare chi raddoppia il conteggio delle proprie gemme.

Se la partita è ancora in parità, i giocatori ancora in parità continuano a rilanciare i loro bottini fino a quando qualcuno vince.

CREDITI

Game Design: Joshua DeBonis & Nikola Risteski

Produttore e Sviluppatore: Jeff Tidball

Cover & Disegno Eroï: Grzegorz Pedrycz

Disegno Montagna: Lil Chan

Design Grafico: Brigette Indelicato

Ingegnerizzazione Montagna & Supporto Produzione: Jason Beaudoin

Revisione: Jenae Pedersen

Illustrazioni Aggiuntive: Lil Chan and David Szabo

Editori: John & Michelle Nephew

Playtester: 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, e Chris Zinsli

Uno speciale ringraziamento a Justin Alexander, Andrew Chesney, Kyla McT, Jenae Pedersen, Amelia Rengo, Bob Seabold, Travis Winter, Seppy Yoon, e gli altri del Mole Department.

*Gli autori vogliono ringraziare NYC-Playtest e tutti i loro amici e colleghi che hanno aiutato a testare questo gioco. Vogliono ringraziare in special modo le proprie mogli, Amanda DeBonis e Siri Risteski, per tutto il supporto e l'incoraggiamento durante il processo di design. Un ringraziamento speciale a Anna e Kyle Risteski, supporter e tester in prima linea. Un grosso grazie alla Atlas Games per la pubblicazione e a tutti per aver giocato con *Dice Miner*.*

© 2019 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Tutti i diritti riservati. *Dice Miner* è un marchio di Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Questo lavoro è protetto dalle leggi di copyright internazionali e non può essere riprodotto per intero o in parte senza il consenso scritto dell'editore. Stampato in Cina.

Localizzazione Italiana del Regolamento: Emiliano & Leonardo

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