



DICE MINER

PORADNIK DO GÓRNICTW

GRA AUTORSTWA
JOSHUA DEBONIS'A I NIKOLA RISTESKIEGO

1-4 GRACZY | 20-30 MINUT | +10 LAT

NIEGDYŚ POD TRZEMA OGROMNYMI GÓRAMI ŻYŁY KRASNOLUDY. Warstwy skał chroniły ich osady przed smokami-pradawnymi wrogami. Po długich wojnach, krasnoludy pokonały wreszcie smoki, które wycofały się do odległych krain, a słuch po nich zaginął.

KRASNOLUDY PRZENIOSŁY SIĘ NA POWIERZCHNIĘ. Wzniosły przepiękne miasta i dzięki wspaniałemu piwu, którym dzielili się z każdym kto ich odwiedził, zyskali uznanie w świecie. Czas mijał, a krasnoludy powoli zapomniały o życiu pod powierzchnią i dawnych wspomnieniach.

LECZ TERAZ SMOKI POWRÓCIŁY. A skoro dawni wrogowie niszczą ich miasta, krasnoludy muszą przypomnieć sobie ich korzenie, oczyścić stare tunele i wrócić do dawnych komnat u podnóży trzech świętych gór.

NADSZEDŁ CZAS KIEDY KAŻDY KRASNOLUD MUSI KOPAĆ!

CEL GRY

W grze *Dice Miner* plansze pochyłej góry wypełniamy kośćmi, które gracze po kolei wydobywają. Za każdym razem kiedy góra się opróżni gracze obliczają wyniki na podstawie symboli na kościach.

Góra jest zapełniana, opróżniana i punktowana trzykrotnie. W każdej z rund gracze zatrzymują kości które wybrali w poprzednich rundach, więc pula ich kości rośnie w przeciągu całej rozgrywki tak jak ich wynik.

Kiedy trzy góry zostaną opróżnione gracz z największą ilością punktów wygrywa.



ZAWARTOŚĆ

27 Kości Tuneli



Pokazano wersję Standardową

10 Kości Niebezpieczeństwa



Pokazano wersję Standardową

7 Kości Narzędzi



Pokazano wersję Standardową

8 Kości Skarbu



Pokazano wersję Standardową

8 Kości Magi



Pokazano wersję Standardową

6 Kart Bohaterów



Worek na Kości

Kubek na Kości

Dołączone jedynie w wersji Deluxe

Góra

*Kartonowa w edycji Standardowej,
plastikowa w wersji Deluxe*

Plansza Wyników

*Więcej plansz dostępne na
atlas-games.com/diceminer.*

Instrukcja

Ta którą czytasz!

Zasady gry dla jednego Gracza

Instrukcja jak grać w stylu pasjansa.

PRZYGOTOWANIE

- 1. Wybierzcie tego kto zacznie.** Każdy z graczy rzuca kością tunelu. Najwyższy wynik rozpocznie pierwszą rundę. Kufel piwa to najwyższy wynik, remisy należy przetrzucić.
- 2. Wybierzcie bohaterów.** Rozpoczynając od gracza po prawej zaczynającego, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy wybiera bohatera i bierze jego karty. Gracz który będzie rozpoczynał rundę wybiera jako ostatni.
- 3. Wypełnicie górę.** Wrzucicie wszystkie kości do worka, wymieszajcie najmocniej jak się da, wysypcie garść kości na górę pozwalając im zsunąć się na miejsce, tak aby na planszy góry znalazło się 20 kości, jak pokazano na obrazku. Nadmiar kości włóżcie z powrotem do worka.
- 4. Zaczniście wydobywać!**



TRYB SOŁOWY

Ta instrukcja wyjaśni Ci jak grać w *Dice Miner* wariant dla wielu graczy. Aby zagrać w wersję dla jednego gracza przeczytaj oddzielną broszurę.

ROZGRYWKA

Gra składa się z trzech rund. Każda runda podzielona jest na cztery fazy.

1. Faza Wydobycia
2. Faza Magii
3. Faza Punktacji
4. Faza Uzupełnienia

1. Faza Wydobycia

W czasie Fazy Wydobycia gracze po kolei wybierają kości z góry.

Gracz z najwyższym wynikiem zaczyna, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze weź jedną kość z góry, kość którą chcesz wybrać musi znajdować się na szczycie, co znaczy, że żadna z kości nie może znajdować się powyżej (patrz rysunek).

Kiedy wybierzesz kość staje się ona częścią twojego **urobku** — zbioru kości, które wybrałeś — na stole przed tobą.

Kiedy wybrałeś kość i dodałeś do swojego urobku, musi ona wskazywać ten sam symbol który widziałeś patrząc na górę.

Faza Wydobycia trwa dopóki góra nie zostanie opróżniona.

DZIELENIE SIĘ PIWEM

W czasie swojej tury w Fазie Wydobycia możesz podzielić się piwem, jeśli posiadasz kość wskazującą symbol piwa w swoim urobku. Jest to specjalna możliwość. Używając jej pozwól jednemu z graczy rzucić twoją kością z symbolem piwa. W czasie rzutu gracz musi krzyknąć "Na zdrowie!". Rzucający zabiera kość do siebie i staje się ona częścią jego urobku wraz z nowym wynikiem.

Jeśli na początku tury zdecydowałeś się podzielić piwem, możesz za jednym razem wydobyć z góry dwie kości. Ponadto możesz wydobyć kość która znajduje się na zboczu góry, a nie tylko na szczycie. Znaczy to, że możesz wybrać kość powyżej której znajdują się inne. (patrz rysunek)

Oczywiście jeśli wybierzesz kość ze zbocza, kości będące powyżej zsuną się aby wypełnić lukę po niej.

Nie musisz wydobywać kości ze zbocza, możesz także jedną lub obie kości wydobyć standardowo ze szczytu.

Możesz podzielić się piwem jedynie raz na turę.



2. Faza Magii

W Fazie Magii gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara używając swoich kości magii. Zaczyna gracz dla którego zabrakło kości wewnątrz góry.

W swojej turze możesz wybrać jedną z kości magii z urobku do **WYKORZYSTANIA**. Za każdy romboidalny symbol magii wybierz niewykorzystaną kość ze swojego urobku. *Nie możesz wybrać kości niebezpieczeństwa*. Po wybraniu kości przerzucić ją.

Następnie powtórz ten proces za każdą niewykorzystaną kość magii w swoim urobku.



Kiedy wykorzystałeś wszystkie kości magii lub zdecydowałeś się nie wykorzystywać ich więcej, następny gracz wykonuje swoją turę. Kiedy każdy z graczy zakończył fazę magii przejdźcie do fazy punktacji.

Ważne wyjaśnienia dotyczące fazy magii:

- Jeśli zdecydowałeś się użyć kości magii z dwoma lub trzema symbolami, *musisz* przerzucić tyle kości ile jest symboli.
- *Nie możesz* użyć kości magii do przetrzucenia innych kości magii które zostały wykorzystane w tej rundzie. *Możesz* jednak przerzucić niewykorzystane kości magii.
- Wykorzystane kości magii zostają w twoim urobku i mogą być wykorzystywane ponownie w kolejnych rundach.
- Pamiętaj: *nie możesz nigdy* przerzucić kości niebezpieczeństwa.

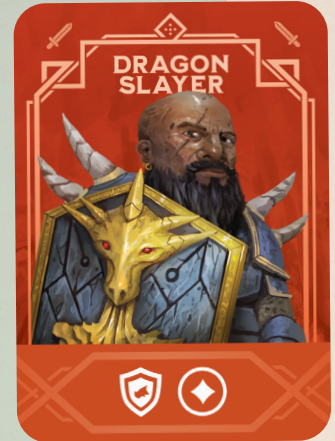
Bohaterowie

Każdy bohater posiada kilka symboli np. pogromca smoków posiada symbol tarczy z kości narzędzi oraz pojedynczy symbol z kości magii

Gracze używają tych kości i liczą ich punktację tak jakby były kośćmi należącymi do ich urobku. Jedyną różnicą jest brak możliwości przetrzucania tych symboli w trakcie gry.

Na przykład pojedynczy symbol magii może zostać wykorzystany do przetrzutów w fazie magii. Kość tunelu wskazujące jedynkę może być pierwszą kością w sekcji w trakcie fazy punktów itd.

Dla wyjaśnienia każdy symbol z karty bohatera jest liczony w każdej z trzech rund gry.



3. Faza Punktacji

W Fазie Punktacji zapiszcie wynik każdego gracza na tą rundę. Każdy typ kości liczy się inaczej z dwoma wyjątkami, a kości wskazujące piwa nie liczą się do wyników. Piwa są ważne jedynie w fazie wydobywania ale nie pomagają punktacji. Kości magii również się nie liczą, a pozwalają jedynie przerzucać kości w trakcie Fazy Magii.

Kiedy wynik wszystkich graczy został zapisany następuje Faza Uzupełnienia.

KOŚCI TUNELI

Punkty z kości tuneli liczą się po stworzeniu sekwencji zaczynających się od jedynki. Sekwencje warte są tyle punktów ile wskazuje suma ich oczek, np. gracz który posiada kości wskazujące 1, 2, 3 zdobywa sześć punktów (1+2+3).

Kości tuneli które nie są częścią sekwencji nie wliczają się do wyników np. gracz posiadający kość wskazującą 1, 2 oraz 4 zdobywa trzy punkty (1+2), kość wskazującą 4 nie liczy się ponieważ nie jest częścią sekwencji.

Sekwencje nie zaczynające się od jedynki również się nie liczą np. gracz z wynikami 2, 3, 4 nie zdobywa punktów za te kości chociaż są sekwencją to nie zaczynają się od 1.

Gracz może utworzyć wiele sekwencji np. gracz z wynikami 1, 1, 2, 2, 3 zdobywa dziewięć punktów $([1 + 2 + 3] + [1 + 2])$.

Pojedyncza kość wskazującą 1 uznawana jest za sekwencje chociaż składa się jedynie z jednej kości. Jedna 1 gwarantuje jeden punkt. Gracz z kośćmi 1, 1, 1 zdobywa trzy punkty.

Każda kość może być częścią tylko jednej sekwencji np. wyniki 1, 2, 2, 3 gwarantują sześć punktów ponieważ tylko jedna z 2 może być częścią sekwencji.



KOŚCI SKARBU

Kości skarbu gwarantują jeden punkt za każdy symbol kryształów, dodatkowo gracz z największą ilością kryształów podwaja swój wynik z kości skarbu. Jeśli jest remis żaden z graczy nie podwaja wyniku.

Na przykład jeśli jeden z graczy posiada trzy symbole kryształów, a drugi z nich posiada cztery takie symbole, pierwszy gracz zdobywa trzy punkty natomiast gracz drugi podwaja cztery punkty, zdobywając ich osiem.



KOŚCI NIEBEZPIECZENSTW I KOŚCI NARZĘDZI

Za każdy symbol głazu lub smoka kości te warte są -1 punkt. Dla przykładu gracz który ma dwie kości niebezpieczeństwa wskazujący jeden symbol głazu i cztery smoki traci pięć punktów.

Jednak kilofy i tarcze na kościach narzędzi zamieniają ujemne punkty w dodatnie dla odpowiednich symboli. Kilof zamienia ujemne punkty głazów tarcza zamienia ujemne punkty smoków.



Dwie ważne zasady dotyczące kontrowania niebezpieczeństwa:

- Pojedynczy kilof zamienia wszystkie głazy w twoim urobku na pozytywne punkty pojedyncza tarcza zamienia wszystkie smoki.
- Kolejne kilofy i tarcze w urobku działają jako mnożnik np. gracz który posiada dwa kilofy i cztery głazy zdobywa osiem punktów (2x4).

Możliwe jest kontrowanie jednego jak i dwóch typów zagrożeń. Jeśli w urobku znajdują się dwa kilofy, trzy głazy, zero tarcz i cztery smoki gracz zdobędzie łącznie dwa punkty $([2 \times 3] + [-4])$.

Skrzynia na kości narzędzi nie zdobywa punktów, wykorzystywana jest w fazie uzupełniania do przechowywania kości.



4. Faza Uzupełnienia

W Fazie Uzupełniania przygotowywane jest wszystko do kolejnej rundy w następujących krokach:

- 1. Przechowywanie Kości.** Każdy gracz z kością narzędzi wskazującą symbol skrzyni, może zachować na następną rundę tyle kości swojego wyboru ile posiada symboli skrzyń.
- 2. Przerzucenie Kości.** Każdy z graczy przerzuca wszystkie nie przechowane w skrzyniach kości.
- 3. Wskazanie Rozpoczynającego Gracza.** Gracz z najmniejszą ilością punktów jest od teraz graczem rozpoczynającym. W przypadku remisu decyduje rzut monetą.
- 4. Uzupełnienie Góry.** Wykorzystując tylko pozostałe w worku kości wysyp je na górę dopóki nie będzie zapełniona tak jak w przypadku pierwszego przygotowania.

Po trzeciej rundzie nie ma Fazy Uzupełnienia.

ZWYCIESTWO!

Gra kończy się po trzeciej Fazie Punktacji. Gracz z największą łączną ilością punktów wygrywa!

Jeśli mamy remis gracze przerzucają wszystkie kości w swoim urobku, przeprowadzają dodatkową fazę magii i dodatkową fazę punktacji aby przesądzić wygraną. Przy podwajaniu wyników kryształów należy wziąć pod uwagę jedynie graczy przerzucających.

Jeśli wciąż jest remis, remisujący gracze powtarzają powyższe kroki aż do wyłonienia zwycięzcy.

AUTORZY

Projekt Gry: Joshua DeBonis & Nikola Risteski

Producent: Jeff Tidball

Grafiki Bohaterów i Okładka: Grzegorz Pedrycz

Projekt Góry: Lil Chan

Grafiki: Brigette Indelicato

Inżynier Góry i Konsultant: Jason Beaudoin

Korekta: Jenae Pedersen

Dodatkowe Grafiki: Lil Chan i David Szabo

Wydawcy: John & Michelle Nephew

Testerzy: Justin Alexander, Amber Benson, Jeff Benson, Jyro Blade, Richard Bray, Wendy Brunzman, 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, Chris Zinsli

Specjalne podziękowania dla Justin Alexander, Andrew Chesney, Kyla McT, Jenae Pedersen, Amelia Rengo, Bob Seabold, Travis Winter, Seppy Yoon, i wszystkich w Mole Department.

Projektanci chcieliby podziękować NYC-Playtest wszystkim ich przyjaciołom którzy pomagali testować grę. W szczególności podziękowania dla ich żon Amandzie DeBonis i Siri Risteski, za całe ich wsparcie i zaangażowanie w projekt. Wielkie podziękowania dla Anny i Kyle Risteski pierwszych testerów i wspierających. Ogromne słowa podziękowania dla Atlas Games za wydawnictwo, oraz dla wszystkich grających w *Dice Miner*.

© 2019 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Wszystkie prawa zastrzeżone. *Dice Miner* jest znakiem handlowym Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Praca jest strzeżona międzynarodowym prawem autorskim i nie może być kopiowana w całości jak i w częściach bez zgody wydawcy. Wydrukowano w Chinach.

Tłumaczenie na Język Polski: Tomasz “Tnmous” Nowak

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