



DICE MINER

GUÍA PARA MINEROS

JUEGO DISEÑADO POR
JOSHUA DEBONIS Y NIKOLA RISTESKI

1-4 JUGADORES | 20-30 MINUTOS | EDAD 10+

HUBO UN TIEMPO EN EL QUE LOS ENANOS VIVÍAN BAJO TRES IMPONENTES MONTAÑAS. Capas y más capas de roca protegían sus asentamientos de los Dragones, sus enemigos acérrimos. Hace ya milenios, después de siglos de guerras, los Enanos derrotaron a los Dragones, que se retiraron a tierras tiempo ha olvidadas.

LOS ENANOS SE TRASLADARON A LA SUPERFICIE. Construyeron magníficas ciudades, y su exquisita cerveza, que compartían con quien les visitase, era legendaria. Con el paso del tiempo, los enanos descendían cada vez menos bajo tierra, olvidando todos sus secretos.

PERO AHORA, LOS DRAGONES HAN VUELTO. Sus mortales enemigos saquean los campos y destruyen sus ciudades, por lo que los Enanos deben volver a sus raíces, despejar túneles abandonados y volver a las antiguas cavernas situadas bajo las tres montañas sagradas.

¡ES HORA DE QUE TODOS LOS ENANOS VUELVAN A LA MINA!

INTRODUCCIÓN

En *Dice Miner*, una montaña inclinada llena de dados hace las veces de tablero. Los jugadores se turnan para tomar dados de ella. Cada vez que se vacíe la montaña, se puntúan los valores de cada dado.

La montaña se llena, se vacía y se puntúa 3 veces. Entre una ronda y otra, los jugadores mantienen sus dados, por lo que su botín y su puntuación aumenta a lo largo de la partida.

Tras vaciar tres veces la montaña, el jugador con más puntos es el ganador.



COMPONENTES

27 Dados de Túnel



Dados de la Versión Estándar

10 Dados de Peligro



Dados de la Versión Estándar

7 Dados de Herramienta



Dados de la Versión Estándar

8 Dados de Tesoro



Dados de la Versión Estándar

8 Dados de Magia



Dados de la Versión Estándar

6 Héroeos



Bolsa de Dados

Taza de Dados

Exclusiva de la Edición Deluxe.

Montaña

De cartón en la Edición estándar, plástico en la Edición Deluxe.

Libreta de anotación

Puedes descargar más hojas en atlas-games.com/diceminer.

Reglamento

¡Estás leyéndolo!

Reglas del Modo en Solitario

Las reglas para un jugador.

PREPARACIÓN

- 1. Determinad el primer jugador inicial.** Cada jugador tira un dado de túnel. Quien obtenga el mayor valor será el jugador inicial en la primera ronda (¡La cerveza siempre gana!, en caso de empate, volved a tirar).
- 2. Escoged Héroes.** Comenzando por el jugador situado a la derecha del primer jugador inicial y en sentido antihorario, cada jugador elige un héroe y toma su carta (el jugador inicial escogerá en último lugar).
- 3. Rellena la Montaña.** Llena la bolsa con todos los dados. ¡Agítala haciendo todo el ruido que puedas! Llena la montaña de dados, haciéndolos deslizar hasta tener 20, como muestra la imagen. Deja los dados sobrantes en la bolsa.
- 4. ¡A trabajar a la mina!**



MODO EN SOLITARIO

Este reglamento indica como jugar Dice Miner en modo multijugador, de 2 a 4 jugadores. Consulta la variante para 1 jugador en la hoja aparte.

COMO SE JUEGA

Dice Miner se juega en 3 **RONDAS**. Cada ronda consta de 4 **FASES**.

1. Fase de Excavación
2. Fase de Magia
3. Fase de Puntuación
4. Fase de Recuperación

1. Fase de Excavación

Durante la Fase de Excavación, los jugadores se turnan para coger dados de la montaña.

Comienza el jugador inicial, y se sigue en sentido horario.

Durante tu turno, elige un dado “de la cima” de la montaña, esto es, no puede tener ningún dado sobre él (consulta el diagrama).

Cuando tomes un dado, añádelo a tu **BOTIN** — tu colección de dados — sobre la mesa, frente a ti.

Cuando añadas un dado a tu botín, deja boca arriba la misma cara que mostraba cuando lo tomaste de la montaña.

La fase de Excavación continúa hasta que se vacíe la montaña.

COMPARTIR CERVEZA

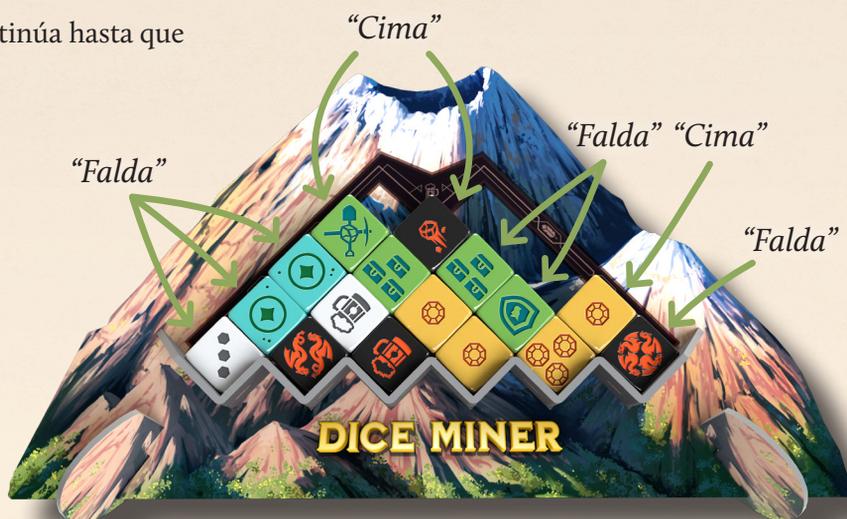
Durante tu turno, si tienes en tu botín un dado que muestre una Cerveza, puedes realizar una acción especial: Elige un jugador, tira uno de tus dados con Cerveza, y dáselo. Al tirarlo, debes gritar ¡Salud! Ese jugador añade ese dado a su alijo, con el nuevo valor resultante.

Si comienzas un turno compartiendo Cerveza, puedes tomar 2 dados de la montaña, de uno en uno. Es más, puedes elegir estos dados de la “falda” de la montaña. O sea, puedes tomar dados que tengan otro dado sobre ellos en *una* de sus caras superiores (consulta el diagrama).

Obviamente, cuando tomas un dado de la falda, los dados superiores descienden para ocupar su lugar.

No estás obligado a tomar dados de la falda después de compartir Cerveza. Puedes tomar los dados que quieras de la cima de la pila.

Se puede compartir Cerveza una vez por turno.



2. Fase de Magia

Durante la Fase de Magia, los jugadores usan sus dados de magia por turnos, en sentido horario, comenzando por el jugador siguiente al que tomó el último dado de la montaña.

Durante tu turno, puedes escoger uno de los dados de magia de tu alijo para **GASTARLO**. Por cada diamante que muestre puedes elegir un dado que no hayas gastado previamente de tu alijo y volver a tirarlo. *No puedes elegir un dado de peligro*. Vuelve a tirar el dado elegido.

Repite este proceso para cada dado de magia de tu alijo.



Una vez gastados todos tus dados de magia, o si decides no gastar más, es el turno del jugador siguiente. Cuando todos los jugadores han terminado, se pasa a la Fase de Puntuación.

Aclaraciones a la Fase de Magia:

- Si decides gastar un dado de magia, *debes* volver a hacer tantas tiradas como te permita ese dado.
- *No puedes* usar un dado de magia para volver a tirar otro dado de magia que ya hayas gastado esa ronda, pero sí para uno que aún no has gastado.
- No pierdes los dados de magia gastados, y puedes volver a utilizarlos en las rondas posteriores.
- Recuerda: *no se pueden usar los dados de magia para volver a tirar dados de peligro*.

Héroes

Cada carta de héroe muestra ciertas caras de dados. Por ejemplo, el Matadragones muestra un escudo de un dado de herramienta y un punto en un dado de magia.

Un jugador puede usar y puntuar esos dados como si estuviesen físicamente en su alijo. La única excepción es que no pueden "volver a tirarse" entre una ronda y otra ni con dados de magia.



Por ejemplo, puedes gastar el punto de magia para repetir un dado, y puedes usar un dado de túnel mostrando un 1 para iniciar una secuencia en la fase de puntuación.

Para aclarar, cada dado mostrado en la carta de un jugador se puede usar y puntuar en *cada* una de las tres rondas del juego.

3. Fase de Puntuación

En la Fase de puntuación se registra la puntuación de cada jugador en la ronda en curso.

Cada tipo de dado puntúa diferente, con dos excepciones: Los dados que muestran una Cerveza no puntúan, ni los dados de magia. La Cerveza es estupenda en la Fase de Excavación, pero no aporta puntos. Tampoco los dados de Magia, que se utilizan para repetir tiradas exclusivamente.

Una vez anotadas las puntuaciones de todos los jugadores, se pasa a la Fase de Recuperación.

DADOS DE TÚNEL

Los dados de túnel puntúan al formar secuencias que comienzan con un 1. Las secuencias valen tantos puntos como la suma de sus caras. Por ejemplo, un jugador con un 1, 2 y 3 recibe 6 puntos (1+2+3).

Los dados de túnel que no forman parte de una secuencia no puntúan. Por ejemplo, un jugador que tenga 1, 2, 4 recibe 3 puntos (1+2). El 4 no aporta puntos por no estar en secuencia.

Una secuencia que no empiece por 1 no puntúa. Por ejemplo, un jugador con 2, 3, 4 no recibe puntos. Es una secuencia, pero no empieza por 1.

Se pueden puntuar múltiples secuencias. Un jugador con 1, 1, 2, 2, 3 recibe 9 puntos ((1+2+3)+(1+2)).

Un dado con un 1 se considera una secuencia de un único dado, por lo que vale 1 punto. Un jugador con 1, 1, 1 recibe 3 puntos, por ejemplo.

Un dado sólo puede pertenecer a una única secuencia. Por ejemplo, 1, 2, 2, 3 aporta 6 puntos. El 2 sobrante no puede formar otra secuencia con el 1, por lo que no puntúa.



DADOS DE TESORO

Los dados de tesoro aportan un punto por cada gema que muestren, y el jugador con más gemas *dobla* esos puntos. En caso de empate, nadie duplica.

Por ejemplo, si un jugador tiene 4 gemas y otro 3, el primero recibe 8 puntos y el segundo 3.



DADOS DE PELIGRO Y DE HERRAMIENTA

Los dados de peligro en general aportan un punto *negativo* por cada desprendimiento o dragón que muestren. Por ejemplo, si en dos dados de peligro aparecen 1 desprendimiento y 4 dragones, se pierden 5 puntos.

Sin embargo, los escudos y picos en los dados de herramientas cambian el signo de algunos peligros, volviéndolos positivos. Los picos vuelven positivos los desprendimientos, y los escudos a los dragones.



Hay que tener en cuenta lo siguiente sobre las herramientas y los peligros:

- Un único pico vuelve positivos *todos* los desprendimientos en un mismo alijo, y un único escudo vuelve positivos a *todos* los dragones.
- Picos y/o escudos adicionales tienen efecto *multiplicador* en los peligros que contrarrestan. Por ejemplo, un jugador con 2 picos y 4 desprendimientos obtiene 8 puntos (2x4).

Es posible tener protección frente a uno de los peligros y que el resto siga afectando. Un alijo con 2 picos, 3 desprendimientos, cuatro dragones y ningún escudo recibirá 2 puntos ($[2 \times 3] + [-4]$).

Los cofres en los dados de herramienta no dan puntos. Se utilizan en la Fase de Recuperación para mantener dados.



4. Fase de Recuperación

La Fase de Recuperación prepara para la ronda siguiente. Se realizan los pasos siguientes:

1. **Mantener Dados.** Cada jugador que posee dados de herramienta que muestren cofres puede mantener tantos dados como cofres hasta la ronda siguiente.
2. **Volver a Tirar Dados.** Se tiran todos los dados del alijo que no han sido mantenidos.
3. **Designar Jugador Inicial.** El jugador que tenga menos puntos por el momento será el nuevo jugador inicial. Resolver empates al azar.
4. **Rellenar la Montaña.** Usa sólo los dados restantes (de la bolsa). Procede igual que al preparar la partida.

En la tercera ronda de partida se omite la Fase de Recuperación.

¡VICTORIA!

La partida acaba tras la Fase de Puntuación de la tercera ronda. ¡El jugador con más puntos es el ganador!

En caso de empate, los jugadores empatados vuelven a tirar todos los dados de su alijo y realizan una Fase de Magia y de Puntuación adicional. Sólo se tienen en cuenta los jugadores empatados para decidir quién duplica el valor de sus gemas.

Si persiste el empate, se repite el proceso de desempate mientras sea necesario.

CRÉDITOS

Diseño del Juego: Joshua DeBonis & Nikola Risteski

Producción y Desarrollo: Jeff Tidball

Diseño de Portada y Héroe: Grzegorz Pedrycz

Diseño de la Montaña: Lil Chan

Diseño Gráfico: Brigette Indelicato

Desarrollo de la Montaña y Consultoría de Producción: Jason Beaudoin

Revisión: Jenae Pedersen

Diseño Conceptual Adicional: Lil Chan and David Szabo

Publicadores: John & Michelle Nephew

Probadores: 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, y Chris Zinsli

Muchas gracias a Justin Alexander, Andrew Chesney, Kyla McT, Jenae Pedersen, Amelia Rengo, Bob Seabold, Travis Winter, Seppy Yoon, y a todos de los Almacenes Topo.

Los diseñadores quieren agradecer a NYC-Playtest y a todos sus amigos y compañeros que han probado este juego. Quieren agradecer sobre todo a sus esposas, Amanda DeBonis y Siri Risteski, por todo su apoyo y ánimo a lo largo del proceso de diseño. Mención especial a Anna y Kyle Risteski, vanguardia del apoyo y los probadores. Muchas gracias a Atlas Games por publicar el juego, y todos los que juegan *Dice Miner*.

© 2019 Trident, Inc., actuando como Atlas Games. Derechos Reservados. *Dice Miner* es marca propiedad de Trident, Inc., actuando como Atlas Games. Esta obra está protegida por el derecho internacional de copyright y no puede ser reproducida ni en su totalidad ni en parte sin el consentimiento por escrito del creador. Impreso en China.

Reglamento Traducido al Español: Ignacio Romero

Traducción © 2020 Trident, Inc., actuando como Atlas Games.