

REGELN FÜR DIE EINZELSPIELER-VARIANTE



In der Einzelspieler-Variante von *Dice Miner* erforscht du im Alleingang drei gefährliche - aber gewinnbringende - Berge, überstehst Gefahren und sammelst dabei Edelsteine. Am Ende des Spiels erhältst du Punkte für jeden dieser Aspekte deiner Reise.

AUFBAU

Nimm als erstes drei Magiewürfel aus dem Beutel und würfle sie. Sie sind die Grundausrüstung deines Vorrates.

Fülle danach den Berg wie im Standardspiel von *Dice Miner* mit Würfeln aus dem Beutel auf.

SPIELABLAUF

Du kannst in der Einzelspieler-Variante zwischen drei verschiedenen Aktionen wählen. Falls nicht anders angegeben, darfst du diese in beliebiger Reihenfolge und so oft wie du möchtest ausführen.

Würfel nehmen: NIMM einen Würfel von der Oberseite des Berges und füge ihn deinem Vorrat hinzu. Ob du einen Würfel nehmen darfst, hängt zusätzlich von seinem Typ und der sichtbaren Seite ab. Siehe "Regeln zum Nehmen von Würfeln".

Würfel verwenden: Du kannst Magiewürfel VERWENDEN, indem du sie in die Schachtel zurücklegst und somit aus dem Spiel entfernst. Danach kannst du für jedes abgebildete Magiesymbol des Magiewürfels Würfel von der Oberseite des Berges nacheinander in den Beutel — nicht in den Vorrat — ZURÜCKLEGEN. Die gewählten Würfel können im Verlauf des Spiels somit wieder auftauchen.

Berg auffüllen: Fülle den Berg nach den Regeln des Abschnittes "Berg auffüllen" auf. Diese Aktion darfst du pro Partie nur zweimal ausführen, überlege es dir also gut.

Regeln zum Nehmen von Würfeln

Magiewürfel, Schatzwürfel und Unterstützungswürfel: Du darfst diese jederzeit von der Oberseite des Berges nehmen. Manchmal musst du dabei entscheiden, ob du einen neuen Schatz **SICHERN** möchtest oder nicht. Siehe "Edelsteine sichern."

Schachtwürfel: Du darfst jederzeit einen Schachtwürfel nehmen, der eine 1 zeigt. Weitere Schachtwürfel müssen dann aber jeweils für eine Sequenz von Schachtwürfeln den nächsthöheren Wert zeigen. Beispiel: Falls du in deinem Vorrat bereits Schachtwürfel mit den Werten 1, 2 und 3 besitzt, darfst du als nächstes einen Schachtwürfel mit dem Wert 4 nehmen, nicht aber mit dem Wert 5. Jede Sequenz darf jede Augenzahl nur einmal enthalten. Auf einen Schachtwürfel mit dem Wert 1 in deinem Vorrat kann nur ein einziger Schachtwürfel mit dem Wert 2 folgen.

Gefahrenwürfel: Du darfst Gefahrenwürfel nur dann vom Berg nehmen, wenn du in deinem Vorrat einen Unterstützungswürfel zum **NEUTRALISIEREN** der entsprechenden Gefahr hast, der bislang nicht verwendet wurde. Siehe "Gefahren neutralisieren."

Bier

Bier verhält sich wie ein Joker. Falls du einen Würfel nimmst, der das Biersymbol zeigt, drehe ihn auf eine Seite deiner Wahl wenn du ihn in deine Schatzkammer legst.

Gefahren neutralisieren

Schilder neutralisieren Drachen, Werkzeuge neutralisieren Höhleneinstürze. Um einen Gefahrenwürfel zu nehmen, musst du in deinem Vorrat bereits einen zugehörigen Unterstützungswürfel besitzen, der noch nicht zum Neutralisieren verwendet wurde. Das bedeutet: jeder Unterstützungswürfel kann nur einmal zum Neutralisieren einer Gefahr verwendet werden. Lege den Gefahrenwürfel auf den Unterstützungswürfel, den du zum Neutralisieren der Gefahr verwendet hast, um diesen als verwendet zu markieren.



Edelsteine sichern

Du kannst Edelsteine in Schatzkisten sichern. Jede Seite kann eine Anzahl an Schatzwürfeln in Höhe der abgebildeten Schatzkisten sichern. Jedes Mal wenn du einen Schatzwürfel nimmst musst du entscheiden, ob du ihn sichern willst oder nicht — du kannst diese Entscheidung später nicht mehr ändern. Falls du ihn sichern möchtest, legst du ihn neben den Würfel, der die Schatzkiste zeigt.



Den Berg auffüllen

So füllst du den Berg wieder auf: Alle Würfel, die sich auf dem Berg befinden, bleiben dort liegen. Mische die Würfel im Beutel, schütte diese danach direkt aus dem Beutel auf den Berg, genau wie beim Aufbau des Spiels. Setze das Spiel danach ganz normal fort, indem du Aktionen ausführst. Abweichend zum Standardspiel von *Dice Miner* werden die Würfel in deinem Vorrat beim Auffüllen des Berges *nicht* erneut gewürfelt.

Pro Partie darfst du den Berg nur zweimal wieder auffüllen. (Du kannst also insgesamt drei Berge abbauen, den Berg zu Spielbeginn eingeschlossen.)

WERTUNG

Falls du keine Aktionen mehr ausführen kannst (oder möchtest), endet das Spiel und du ermittelst deine Gesamtpunktzahl anhand folgender Tabelle.

IN DEINEM VORRAT	PUNKTE
Neutralisierter Gefahrenwürfel	1 Punkt pro Gefahrensymbol
Nicht gesicherter Schatzwürfel	1 Punkt pro Edelsteinsymbol
Gesicherter Schatzwürfel	2 Punkte pro Edelsteinsymbol
Vollständige Sequenz von Schachtwürfeln (1 bis 5)	5 Punkte pro Sequenz

Vergleiche deine Gesamtpunktzahl mit folgender Tabelle und versuche, dein Ergebnis aus früheren Spielen zu übertreffen. Du kannst den Schwierigkeitsgrad in zukünftigen Spielen erhöhen, indem du mit weniger Magiewürfeln startest!

GESAMTPUNKTZAHL	ERGEBNIS
0-14	<i>Katastrophal!</i> Falls die Zwerge überleben sollen, musst du dich mehr anstrengen.
15-30	<i>Für den Anfang nicht schlecht.</i> Versuche es noch einmal, um die Chance der Zwerge im Kampf gegen die Drachen zu erhöhen.
31-45	<i>Es wird.</i> Schon ganz gut — Da geht aber noch was, oder?
45-50	<i>Mittelmäßig.</i> Für einen durchschnittlichen Zwerg kann sich die Leistung sehen lassen.
61-70	<i>Exzellent.</i> Eine beeindruckende Leistung im Graben und Drachentöten. Du kannst stolz auf dich sein!
71+	<i>Meisterhaft.</i> Besser geht es kaum. Deine Leistung wird eine Inspiration für Bergleute im ganzen Land sein.

Deutsche Übersetzung:
Markus Wienhöfer & Marko Tatge