



# REGOLE PER I MINATORI SOLITARI

Nella modalità singolo giocatore di Dice Miner, dovrai scavare a fondo tutto da solo tre pericolose — ma redditizie! — montagne, neutralizzando i pericoli e man mano portando alla luce le gemme. Alla fine del gioco, otterrai un punteggio in base a quanto bene hai realizzato questi obiettivi.

## PREPARAZIONE

Per prima cosa, prendi tre dadi magici dal sacchetto e tirali. Sono il tuo bottino iniziale.

Secondo, riempi la montagna dal sacchetto, proprio come nella partita multigiocatore di *Dice Miner*.

## LA PARTITA

Ci sono tre azioni che puoi svolgere in modalità singolo giocatore. Puoi eseguirle liberamente, in qualsiasi ordine e tutte le volte che vuoi, se non diversamente specificato.

Per prima cosa, puoi **PRENDERE** un dado dall'alto della montagna e aggiungerlo al tuo bottino. Ci sono delle limitazioni ai tipi e alle facce dei dadi che puoi scegliere. Vedi "Regole di Presa".

Secondo, puoi **SPENDERE** un dado Magico, rimettendolo nella scatola e completamente fuori dal gioco. Poi, per ogni simbolo magico che mostrava, **RICICLARE** un dado, scegliendone uno alla volta dall'alto della montagna. Questi non vanno a finire nel tuo bottino. Al contrario, ritornano nel sacchetto e potrebbero riapparire più tardi in partita.

Terzo, puoi riempire la montagna. Vedi "Riempire la Montagna". Lo potrai fare solo due volte a partita, quindi riempila con saggezza.

### *Regole di Presa*

**Dadi Magici, Dadi Tesoro e Dadi Strumento:** Puoi sempre prenderli quando sono in alto sulla montagna. A volte dovrai decidere se **CONGELARE** o meno un dado tesoro appena preso. Vedi "Congelare Gemme".

**Dadi Tunnel:** si può sempre prendere un dado tunnel che mostra 1. Puoi prendere altri dadi tunnel solo quando puoi aggiungerli a una sequenza esistente come numero sequenziale successivo. Per esempio, se hai già 1, 2 e 3 nel tuo bottino, puoi prendere un 4, ma non un 5. Ogni sequenza può contenere solo uno di ogni numero. Cioè, un singolo 1 nel tuo bottino non può supportare più di un 2 che lo segue. Ogni 2 deve seguire ad un 1 indipendente.

**Dadi Pericolo:** Puoi prendere un dado ericolo solo quando nel tuo bottino hai uno strumento corrispondente per **NEUTRALIZZARLO**, e solo se quello strumento non è già stato utilizzato per neutralizzare qualche altro pericolo. Vedere "Neutralizzare i Pericoli".

### *Birra*

La Birra è un jolly. Quando prendi un dado che mostra la birra, giralo su una faccia a tua scelta mentre lo aggiungi al tuo bottino.

## Neutralizzare i Pericoli

Gli scudi possono neutralizzare i draghi, e i picconi possono neutralizzare i crolli. Per poter prendere un dado pericolo, devi già avere nel tuo bottino un dado strumento corrispondente, e quel dado strumento non può essere già stato assegnato per neutralizzare un altro pericolo. Ovvero: Ogni dado strumento può neutralizzare un solo dado pericolo. Per capire nel tuo bottino quale strumento neutralizza quale pericolo, impila il pericolo nel momento in cui lo prendi sulla parte superiore dello strumento corrispondente.



## Congelare Gemme

I forzieri possono congelare le gemme. Ogni faccia con forzieri può congelare un numero di dadi tesoro pari al numero di forzieri mostrati. Quando scegli un dado tesoro, devi decidere se congelarlo o meno in uno dei tuoi forzieri — non puoi cambiare idea in seguito. Se decidi di congelarlo, posizionalo accanto al dado con i forzieri.



## Riempire la Montagna

Per riempire la montagna, lascia i dadi che sono ancora sulla montagna, scuoti i dadi nel sacchetto, e poi versa i dadi dal sacchetto sulla montagna, proprio come durante la preparazione. Poi, continua a eseguire azioni. Non rilanci i dadi nel tuo bottino quando riempi la montagna, come si fa nelle partite multigiocatore di *Dice Miner*.

Puoi riempire la montagna solo due volte a partita. (Quindi, puoi scavare un totale di tre montagne, contando la preparazione iniziale come la prima).

## PUNTEGGIO

Quando non sei più in grado di eseguire azioni, o non vuoi più farlo, conta il tuo punteggio utilizzando la tabella sottostante.

NEL TUO BOTTINO	PUNTI CONTEGGIATI
Dado Pericolo neutralizzato	1 punto per simbolo pericolo
Dado Tesoro non congelato	1 punto per simbolo gemma
Dado Tesoro congelato	2 punti per simbolo gemma
Sequenza dadi Tunnel che arriva a 5	5 punti per sequenza

Controlla il tuo punteggio totale qui sotto e cerca di battere i tuoi punteggi precedenti più alti. Prova ad aumentare la difficoltà della tua prossima partita iniziando con meno dadi magici!

PUNTEGGIO	RISULTATO
0-14	<i>Disastro!</i> Devi fare meglio perché i nani possano sopravvivere.
15-30	<i>Un inizio coraggioso.</i> Riprovaci e aumenta le possibilità dei Nani contro i Draghi.
31-45	<i>Miglioramento.</i> Non male — ma puoi fare di meglio?
45-50	<i>Medio.</i> Data l'eccellenza del Nano medio, un'impresa degna di nota!
61-70	<i>Eccellente.</i> Un meraviglioso risultato di esplorazione e annientamento Draghi. Ne devi essere orgoglioso!
71+	<i>Magistrale.</i> Tra i migliori punteggi possibili. Sicuramente un risultato da condividere in lungo e in largo, per l'ispirazione dei minatori di ogni dove!

**Traduzione Italiana delle Regole:**  
Emiliano & Leonardo