



REGLAS PARA MINEROS SOLITARIOS

En el modo en solitario de *Dice Miner* debes adentrarte en tres peligrosas -¡pero lucrativas!- montañas completamente sólo, descubriendo gemas y combatiendo peligros a tu paso. Al final de la partida, calcularás tu puntuación en función de cómo te hayas desenvuelto.

PREPARACIÓN

Primero, toma y tira 3 dados de magia. Son los primeros dados de tu alijo.

Después, llena la montaña con dados de la bolsa, como harías en cualquier partida de *Dice Miner*.

SECUENCIA DE JUEGO

En el modo solitario puedes llevar a cabo tres acciones, en el orden que desees y tantas veces como quieras, salvo que se indique lo contrario.

En primer lugar, puedes **ELEGIR** un dado de la cima de la montaña y añadirlo a tu alijo. Hay limitaciones al tipo y la cara de los dados posibles. Consulta “Reglas de Elección”.

En segundo lugar, puedes **GASTAR** un dado de magia, descartándolo por el resto de la partida. A continuación, por cada punto de magia que mostrase, **RECICLA** un dado, tomándolo de la cima de la montaña. Estos dados no van a tu alijo, si no a la bolsa, y pueden volver a ponerse en juego más adelante.

En tercer y último lugar, puedes rellenar la montaña. Consulta “Rellenar la Montaña”. Esto sólo puedes hacerlo dos veces en toda la partida, así que piénsatelo bien.

Reglas de Elección

Dados de Magia, Tesoro y Herramienta: Siempre puedes elegir estos dados si están en la cima de la montaña. Es posible que tengas que decidir si **MANTIENES** un tesoro que acabas de obtener o no. Consulta “Mantener Gemas”.

Dados de Túnel: Puedes elegir un dado de túnel con valor de 1. Sólo puedes elegir dados de otros valores cuando se puedan añadir como el valor siguiente de una secuencia. Por ejemplo, si tienes 1, 2 y 3 en tu alijo, puedes elegir un 4, pero no un 5. Sólo puede haber un número igual por secuencia. Osea, si tienes un 1, no puedes tener varios 2, si no que cada 2 requiere que haya un 1.

Dados de Peligro: Sólo puedes elegir un dado de peligro cuando tienes la herramienta correspondiente que lo **NEUTRALIZA** en tu alijo, y no ha sido usada para neutralizar otro peligro. Consulta “Neutralizar Peligros”.

Cerveza

La cerveza es comodín. Si eliges un dado con símbolo de cerveza, cámbialo a la cara que quieras, siempre que lo puedas añadir a tu alijo.

Neutralizar Peligros

Los escudos neutralizan dragones, y los picos neutralizan desprendimientos. Para elegir un dado de peligro, debes tener previamente en tu alijo la herramienta correspondiente, y ésta no debe haber sido usada para neutralizar otro peligro. Esto es: cada herramienta neutraliza un único dado de peligro. Para señalar que herramienta a neutralizado un peligro, apila el dado de peligro elegido sobre la herramienta correspondiente.



Mantener Gemas

Los cofres pueden mantener gemas. Cada dado de herramienta pueda mantener tantos dados de gemas como cofres muestre en su cara. Cuando eliges un dado de tesoro, debes decidir si lo mantienes en un cofre o no — no puedes cambiar de opinión más adelante. Si decides mantenerlo, colócalo junto al dado con cofres correspondiente.



Rellenar la Montaña

Para rellenar la montaña, deja en su sitio los dados que sigan en ella, agita la bolsa, y añade tantos dados como sea necesario, como durante la preparación de la partida. Luego puedes seguir realizando acciones. Cuando rellenas la montaña, al contrario que en el modo multijugador de *Dice Miner*, no vuelves a tirar los dados de tu alijo.

Sólo puedes rellenar la montaña dos veces en una partida (así que puedes excavar tres montañas en total, si contamos la inicial).

PUNTUACIÓN

Cuando ya no puedes (o quieres) realizar más acciones, cuenta tus puntos según la tabla siguiente.

EN TU ALIJO	PUNTOS ANOTADOS
Dado de peligro neutralizado	1 punto por símbolo de peligro
Dado de tesoro no mantenido	1 punto por símbolo de gema
Dado de tesoro mantenido	2 puntos por símbolo de gema
Secuencia de túnel que llega al 5	5 puntos por secuencia

Consulta abajo tu resultado, e intenta superar tus puntuaciones anteriores. ¡Aumenta el desafío comenzando la partida con menos dados de magia!

PUNTUACIÓN	RESULTADO
0-14	<i>¡Desastre!</i> Debes esforzarte más si quieres que los Enanos sobrevivan.
15-30	<i>Un comienzo prometedor.</i> Vuelve a intentarlo para que aumenten las probabilidades de éxito de los Enanos
31-45	<i>Progresando.</i> No está mal, pero... ¿Puedes hacerlo mejor?
45-50	<i>Promedio.</i> Dado el nivel del Enano medio, ¡una gran gesta!
61-70	<i>Excelente.</i> Un prodigio de la minería y un exterminio dragonil. ¡Puedes estar orgulloso!
71+	<i>Magistral.</i> Difícil de superar. ¡Sin duda, una hazaña que inspirará a los mineros de todo el mundo!

*Traducción de las Reglas al Español:
Ignacio Romero*