



RÈGLES POUR MINEURS SOLITAIRES

Dans le mode solo de *Dice Miner*, vous devez creuser trois dangereuses — mais lucrative ! — montagnes tout seul, éviter les dangers et déterrer les gemmes au fur et à mesure. A la fin du jeu, vous établirez un score en fonction de la réalisation ou pas de ces objectifs.

MISE EN PLACE

Prenez tout d'abord trois dés Magie du sac et lancez-les. Ils constitueront le départ de votre collection. Ensuite, remplissez la montagne avec les dés du sac comme pour le mode multi-joueur.

JEU

Vous pouvez effectuer trois actions librement, dans n'importe quel ordre et autant de fois que vous le voulez (sauf indication contraire) dans le mode solo.

Premièrement, vous pouvez **CHOISIR** un dé du sommet de la montagne et l'ajouter à votre collection. Néanmoins, les types et les faces de dés que vous choisissez sont limités. Voir "Règles de Sélection."

Ensuite, vous pouvez dépenser un dé Magie, l'envoyer dans la boîte et le sortir définitivement du jeu.

Puis pour chaque symbole magique que le dé avait, **RECYCLEZ** un dé en le ou les choisissant (un à la fois si plusieurs) au sommet de la montagne. Ces dés ne vont pas dans votre collection mais retournent dans le sac où ils pourront réapparaître plus tard dans la partie.

Pour finir, vous remplissez à nouveau votre montagne. Voir « Remplissage de la montagne ». Vous ne pouvez faire cela que deux fois dans le jeu. Soyez donc judicieux.

Règles de Sélection

Dés Magie, Trésor et Outil : Vous pouvez toujours les sélectionner quand ils sont au sommet de la montagne. Quelques fois, vous devrez décider si vous **CACHEZ** ou pas le nouveau dé Trésor obtenu. Voir "Cacher les Gemmes."

Dés Tunnel : Vous pouvez toujours sélectionner un dé Tunnel de face un. Ensuite, vous ne pouvez prendre un dé Tunnel que si il continue la suite déjà existante. Par exemple, vous détenez déjà 1, 2, et 3 dans votre collection. Vous ne pourrez sélectionner qu'un 4 mais pas de 5. Chaque suite ne peut contenir qu'un chiffre de chaque. C'est-à-dire qu'un seul 1 va avec un seul 2.

Dés Danger : Vous ne pouvez prendre un dé Danger que si vous avez le dé Outil correspondant pour le **NEUTRALISER** et seulement s'il n'est pas déjà utilisé. Voir "Neutraliser les dangers."

Bière

La Bière est un Joker. Quand vous tirez un dé Bière, vous devez sélectionner la face de ce dé que vous voulez lorsque vous le mettez dans votre collection.

Neutraliser les Dangers

Les boucliers neutralisent les dragons alors que les pioches croisées, elles, les effondrements. Pour pouvoir sélectionner un dé Danger, vous devez déjà avoir un dé Outil correspondant dans votre collection. Ce dé ne peut pas par la suite être utilisé pour neutraliser un autre dé Danger. C'est-à-dire que chaque dé Outil ne peut neutraliser qu'un seul dé Danger. Pour un meilleur visuel, disposez le dé Danger sur le dé Outil qui le neutralise.



Cacher les Gemmes

Les coffres peuvent cacher les gemmes. Le nombre de coffres d'une face équivaut au nombre de trésors (sur les faces des dés Trésor) à cacher. Quand vous prenez un dé Trésor, vous devez décider si vous le cachez ou non. Vous ne pourrez plus changer d'avis. Si vous le jouez, placez-le à côté du dé avec les coffres.



Remplissage de la Montagne

Pour remplir à nouveau la montagne, laissez tous les dés encore présents sur la montagne. Mélangez les dés du sac puis versez les dés sur la montagne ; comme pour la mise en place.

Ensuite, recommencez vos actions. Vous ne pouvez pas relancer les dés de votre collection quand vous remplissez la montagne comme dans le mode multi-joueur.

Vous ne pouvez remplir la montagne que deux fois par jeu. (En comptant la mise en place, vous pouvez extraire des dés de la montagne trois fois).

MARQUER LES POINTS

Quand vous ne pouvez plus réaliser d'actions ou que vous ne voulez plus en faire, faites le décompte de vos points en utilisant l'encadré ci-dessous.

VOTRE COLLECTION	POINTS MARQUÉS
Dé Danger neutralisé	1 point par symbole de Danger
Dé Trésor non caché	1 point par symbole de gemme
Dé Trésor caché	2 points par symbole de gemme
Suite Dé Tunnel	5 points par suite allant jusqu'à 5

Regardez votre score total et comparez-le avec son précédent score. Ensuite, oser augmenter la difficulté de votre prochaine partie avec des dé Magie en moins !

SCORE	RÉSULTAT
0-14	<i>Désastre !</i> Vous devez faire mieux si les Nains doivent survivre.
15-30	<i>Un départ courageux.</i> Essayez encore et améliorez les chances des Nains contre les dragons.
31-45	<i>En progrès.</i> Pas si mal — mais vous pouvez faire mieux ?
45-50	<i>La moyenne.</i> Vu le niveau du nain moyen, un exploit qui en vaut la peine !
61-70	<i>Excellent.</i> Un merveilleux parcours de fouilles et de chasses aux dragons. Soyez-en fiers !
71+	<i>Magistral.</i> Parmi les meilleurs scores possibles. Un résultat à partager et de loin pour donner l'inspiration aux mineurs du monde entier !

Traduit en français par Olivier Caralp et Nikola Risteski