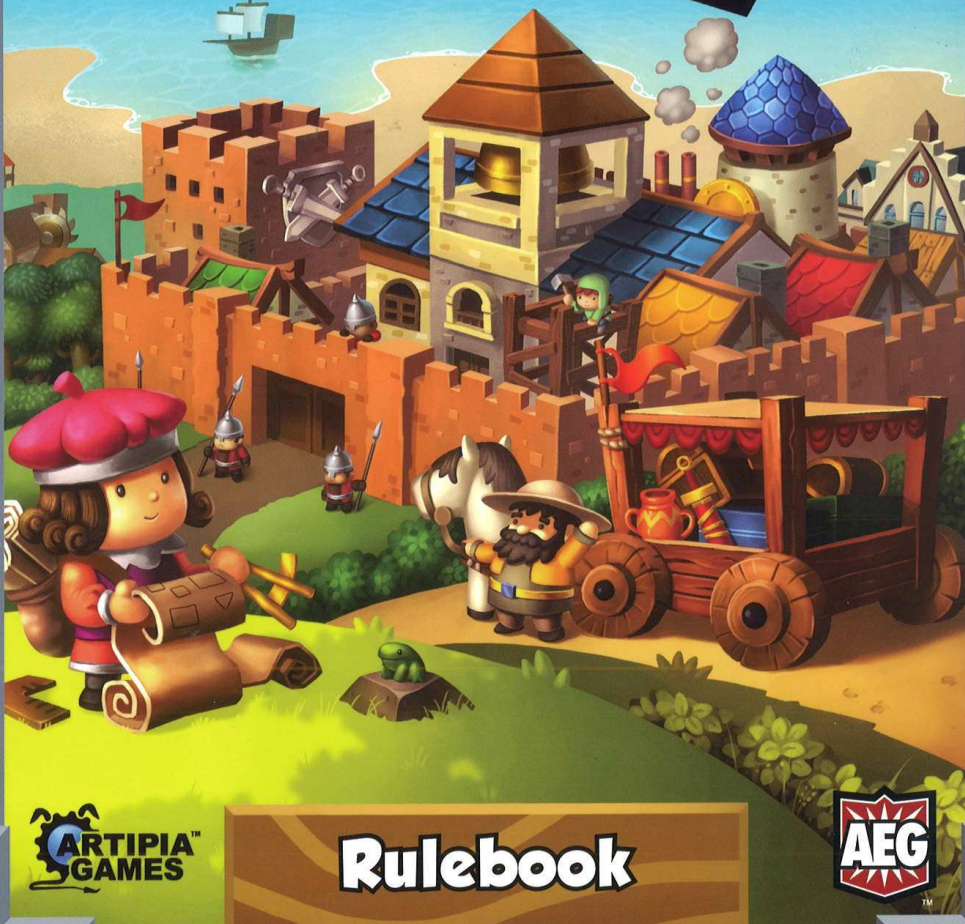


Vangelis Bagiartakis

Dice City™



Rulebook



Dice City

Un jeu de Vangelis Bagiartakis
Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 14 ans

INTRODUCTION

Le royaume de Rolldovia est dans la tourmente. Son altesse royale la reine Stasia a décrété qu'il y aura une nouvelle capitale, après que la belle cité de Dierness a été limogée par une horde de barbares et de bandits venant du sud. En tant que dirigeants d'une famille de nobles influents de Rolldovia, les joueurs rivalisent les uns des autres pour établir leur cité provinciale comme le meilleur accueil pour la nouvelle capitale de Rolldovia.

A la tête d'une telle noble famille vous devez choisir son chemin pour obtenir l'approbation de tous les autres dans le royaume – choisirez-vous d'appuyer votre revendication avec une armée forte en luttant contre les bandits, avec de nouveaux et merveilleux bâtiments, ou peut-être à travers l'ouverture de routes commerciales ?

Quel que soit votre choix vous devrez gérer votre cité et les ressources naturelles de la terre avec attention, tirer le meilleur de votre chance avec de bon choix et une bonne stratégie, tout en étant attentifs aux attaques de rivaux jaloux.

Dice City est un jeu de construction par le dé où les bâtiments et lieux dans votre ville dépendent des faces de vos dés que vous lancez à chaque tour.

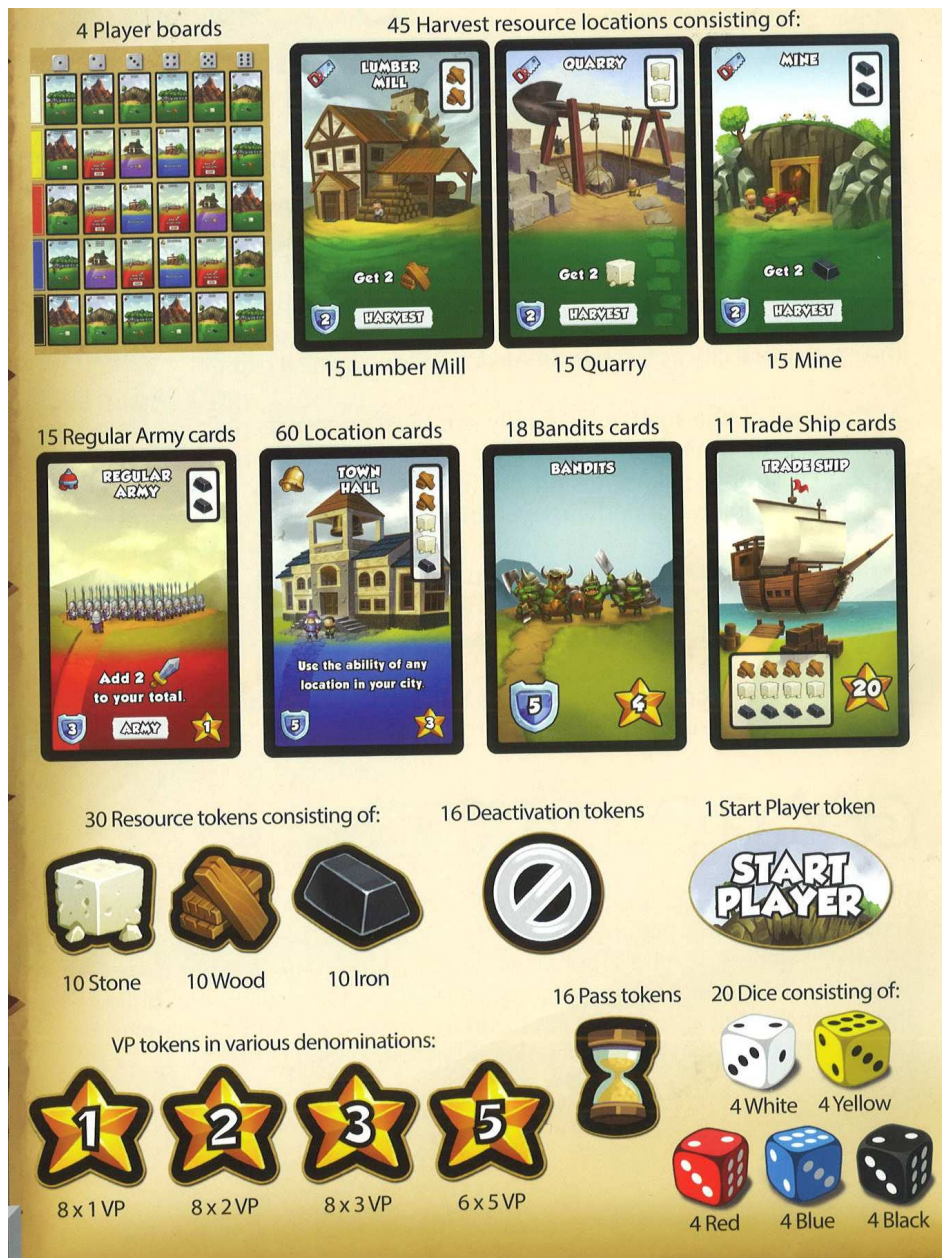
VUE GENERALE DU JEU

Les joueurs sont des nobles en charge d'une ville en pleine croissance, tentant de la construire dans le plus prestigieux centre de la population du pays. Vous commencez avec un plateau de jeu et 5 dés différents qui représentent votre cité. Pendant le jeu, vous utilisez les dés pour activer les emplacements dans le but de rassembler des ressources, former des armées et de construire des endroits encore plus grandioses. Ajouter des emplacements, combattre les bandits et exporter des biens avec les navires marchands vous rapporteront des points de victoire (PV).

BUT

Le joueur avec le plus de PV à la fin du jeu gagne.

COMPOSANTS



4 plateaux de jeu
 15 Lumber Mill (moulin à bois)
 15 Quarry (carrière)
 15 Mine (mine)
 15 cartes Regular Army (armée régulière)
 60 cartes Location (emplacements)
 18 cartes Bandits (bandits)
 11 cartes Trade Ship (navire marchand)

30 jetons ressources (10 pierres, 10 bois, 10 fer)
 16 jetons désactivation
 1 jeton start player (1^{er} joueur)
 16 jetons sabliers
 20 dés (4 blancs, 4 jaunes, 4 rouges, 4 bleus, 4 noirs)
 Des jetons PV de différentes valeurs (8x 1PV, 8x 2 PV, 8x 3PV, 6x 5PV)

DESCRIPTION D'UN EMPLACEMENT



1. Titre

2. **Type d'emplacement** : la couleur du bas de la carte et le symbole indiquent de quel type de carte emplacement il s'agit. Les emplacements sont classés en 5 types différents : ressource (vert), militaire (rouge), économie (jaune), culture (violet) et civique (bleu).

3. **Coût** : cette icône indique les ressources à dépenser pour construire l'emplacement.

4. **Capacité** : la plupart des emplacements déclenchent leur capacité lorsque vous les activez avec un dé. Certains emplacements disposent d'une capacité «en cours» qui est toujours activée après leur construction. Certains endroits peuvent avoir des capacités qui s'activent quand vous les construisez.

5. **Défense** : le nombre dans le bouclier représente la défense de l'emplacement. Pour que les joueurs attaquent un emplacement, ils ont besoin d'une force armée équivalente ou supérieure à la défense. Au plus la défense est élevée, au plus difficile sera l'attaque pour les adversaires.

6. **PV** : cette valeur indique le nombre de PV que l'emplacement rapporte en fin de partie.

DESCRIPTION D'UNE CARTE BANDIT



1. **Défense** : le nombre dans le bouclier représente la défense des bandits. Pour attaquer un bandit, les joueurs ont besoin d'une force armée équivalente ou supérieure à la défense.
2. **PV** : cette valeur indique les PV obtenus après avoir attaqué le bandit.

DESCRIPTION D'UNE CARTE NAVIRE DE COMMERCE



1. **Coût** : cette icône indique les ressources nécessaires pour exporter des marchandises.
2. **PV** : cette valeur indique les PV obtenus après exportation de marchandises.

MISE EN PLACE

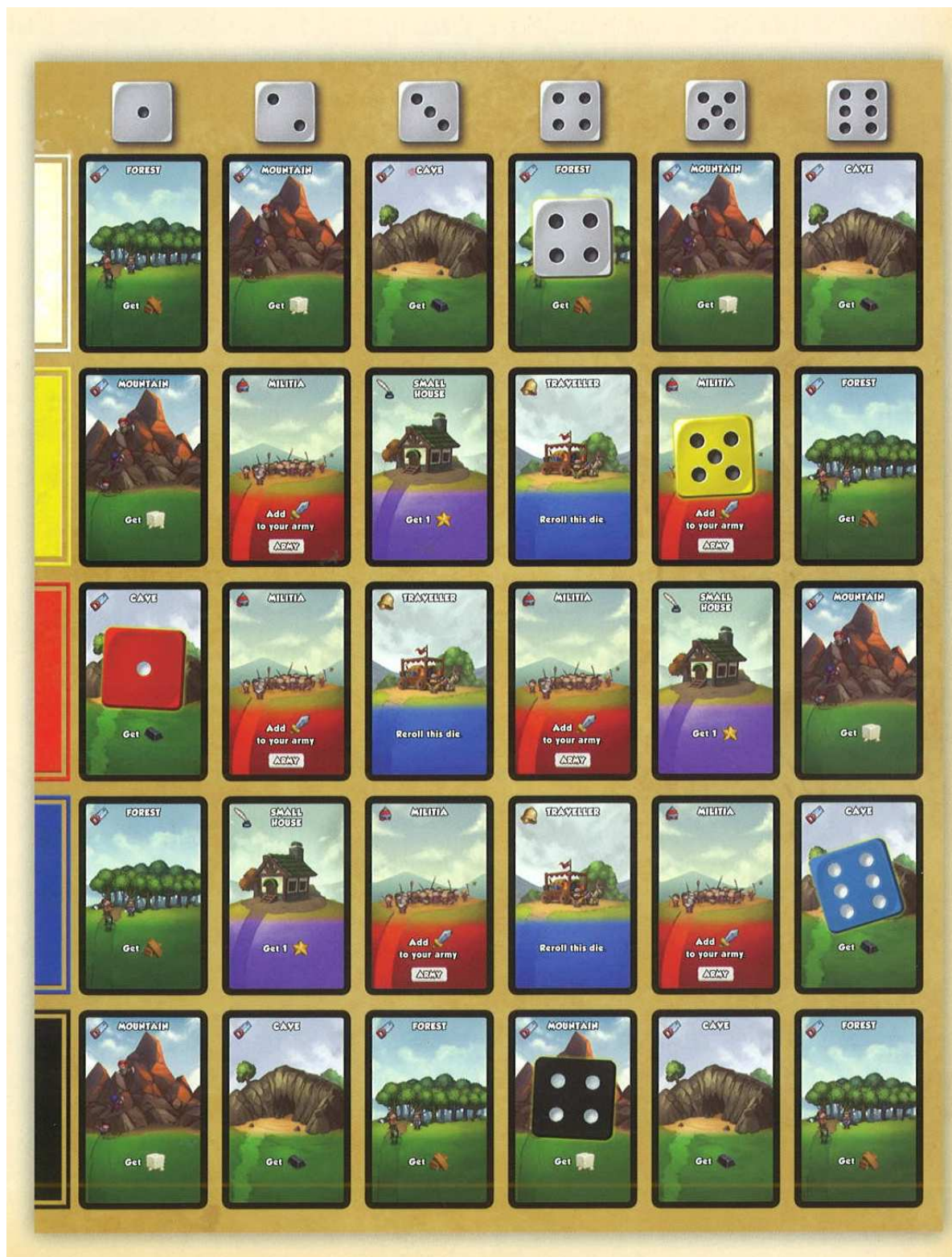
- 1. Joueurs :** chaque joueur prend un plateau de jeu et un ensemble de 5 dés de couleur (1 blanc, 1 jaune, 1 rouge, 1 bleu et 1 noir). Les plateaux et dés non utilisés sont remis dans la boîte.
- 2. Emplacements :** séparez les cartes moulin à bois (Lumber Mill), carrière (Quarry), mine (mine) et armée régulière (Regular Army) en 4 paquets individuels et placez les face visible. Mélangez les cartes emplacements pour former une pioche face cachée à côté de ces piles de cartes.
Ensuite, retournez 8 cartes de la pioche et placez les faces visible en une rangée à côté de la pioche. Ceci forme l'affichage de cartes à construire disponibles pour les joueurs.
- 3. Bandits :** placez les cartes bandits en 3 piles. Chaque pile, valeur 2, 3 et 4 PV aura un nombre de cartes égales au nombre de joueurs plus 2.
- 4. Navire de commerce :** placez les cartes navires de commerce en 3 piles. Celles de valeur 5PV égales au nombre de joueurs plus 2, celles de 10PV égales au nombre de joueurs et une carte de 20PV.
- 5. Ressources, jetons sablier, jetons désactivation et jetons PV :** Faites 3 piles de jetons ressources (bois, pierre et fer) accessibles aux joueurs. Placez les jetons PV à proximité pour former un approvisionnement. Faites des piles séparées des jetons sablier et des jetons désactivation.
- 6. Déterminer le 1^{er} joueur :** le joueur qui a lancé un dé le dernier dans un jeu prend le jeton premier joueur.
- 7. Dés :** chaque joueur lance ses 5 dés et les assigne à son emplacement sur son plateau de jeu. Par exemple, si le dé blanc montre une face « 3 », placez le sur la troisième place de la ligne blanche. Voir « assigner les dés » pour plus de détails sur comment assigner les dés sur le plateau de jeu.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE



ASSIGNER LES DÉS

Ce qui suit est un exemple d'un joueur qui lance les dés et les affecte aux espaces correspondants de son plateau individuel. Notez que chaque couleur correspond à un dé et à une rangée associée. Chaque nombre du dé correspond à une colonne associée.



COMMENT JOUER ?

Le premier joueur prend le premier tour du jeu. Lorsqu'un joueur termine son tour, le joueur suivant autour de la table -dans le sens horaire- prend son tour. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à la fin du jeu.

Tour de jeu

Lorsqu'un joueur prend son tour, il s'agit du joueur actif. Pendant votre tour, vous devez suivre dans l'ordre les étapes qui suivent :

1. Utiliser les dés
2. Attaque
3. Construction et commerce
4. Fin du tour

1. Utiliser les dés

Lorsque vous débutez votre tour, vos dés sont déjà sur le plateau de jeu, sur les espaces correspondant. Avec chaque dé vous devez effectuer une des actions suivantes, dans n'importe quel ordre, en enlevant le dé de son emplacement :

- Utiliser l'emplacement en dessous du dé et résoudre sa capacité.
- Déplacer un autre dé sur un espace adjacent sur la ligne de ce dé.
- Défausser 4 cartes emplacements qui sont disponibles pour la construction et révéler 4 nouvelles cartes. **Important** : vous pouvez effectuer cette action une fois par tour.
- Réactiver un emplacement désactivé n'importe où dans votre cité.
- Passer et gagner un jeton sablier. **Important** : vous ne pouvez effectuer cette action qu'une fois par tour.

En plus d'utiliser les dés, vous pouvez aussi dépenser 2 jetons sablier pour effectuer une des actions suivantes (autant de fois que vous disposez de paires de jetons sabliers) :

- gagner une ressource de votre choix
- augmenter votre force armée de +1 pour le tour. Voir « force armée »
- Forcer tous les autres joueurs à relancer un de leurs dés au choix (ceci se fait dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur à votre gauche).

Après avoir utilisé chaque dé, enlevez-le de l'emplacement et placez le sur le côté de votre plateau de jeu.

Lorsque vous avez terminé d'utiliser vos 5 dés, cette étape prend fin et vous entamez l'étape attaque.

Chaque fois que vous utilisez un emplacement qui produit une ou plusieurs ressources, ces ressources sont ajoutées à votre stock.

Chaque fois que vous utilisez un emplacement qui produit des PV, prenez les jetons PV dans l'approvisionnement et placez les devant vous face cachée.

2. Attaque

Force armée



Les emplacements militaires (rouge) disposent d'une icône épée dans leur texte de capacité (qui est précédée d'un nombre). Ceux-ci sont considérés comme des emplacements militaires. Lorsque vous utilisez un tel emplacement, il ajoute le nombre d'épée à votre force armée. L'activation d'emplacements supplémentaires avec des icônes épées s'ajoute à votre force armée totale. Votre force armée ne dure que pour la durée de votre tour et retombe automatiquement à zéro à la fin de votre tour.

Si vous avez assez de force armée de vos emplacements utilisés, vous pouvez effectuer une ou plusieurs attaques pendant cette étape. Il existe 3 sortes d'attaques : attaque de bandits, attaque d'emplacements et attaque du stock.

Attaque de bandits

Choisissez une carte bandit pour laquelle vous avez une force armée équivalente ou supérieure à sa défense et prenez la carte bandits, placez la face cachée en face de vous. Si toutes les cartes d'une pile bandits ont été attaquées, ces bandits ne peuvent plus être attaqués.

Attaque d'emplacements

Choisissez un ou plusieurs emplacements du plateau d'un autre joueur pour lequel vous avez une force armée équivalente ou supérieure à la défense de l'emplacement. Ensuite, placez un jeton de désactivation sur chaque emplacement choisi et gagnez les PV équivalents à chaque valeur d'emplacement ; placez les jetons PV face cachée devant vous. Si un emplacement n'a pas de valeur de PV (par exemple les emplacements de récolte de ressources), placez simplement un jeton de désactivation dessus sans gagner de PV.

Vous ne pouvez pas attaquer un emplacement qui a déjà un jeton de désactivation.

Vous ne pouvez pas attaquer un emplacement qui n'a pas de valeur de défense, comme les emplacements de départ du plateau de jeu.

Attaque du stock

Choisissez un autre joueur et prenez lui une ou plusieurs ressources dans son stock. Pour chaque ressource, une force armée de 2 est requise. Par exemple, si vous voulez prendre 2 ressources à un joueur, vous aurez besoin d'une force armée de 4 ou plus.

Votre force armée est dépensée après chaque attaque. Cependant, si il ya encore assez de force armée restante de votre total après chaque attaque individuelle, vous pouvez l'utiliser pour des attaques supplémentaires. Par exemple, si vous parvenez à rassembler une force armée de 8

pendant un tour, vous pouvez utiliser 3 de force pour attaquer un bandit, 3 pour attaquer l'emplacement d'un autre joueur et 2 pour attaquer le stock d'un joueur et prendre une ressource. Vous pouvez attaquer le même joueur plusieurs fois pendant un tour, ou attaquer des joueurs différents aussi longtemps que vous avez assez de force armée pour le faire.

3. Construction et commerce

Vous pouvez construire de nouveaux emplacements dans votre cité de ceux disponibles parmi les cartes affichées. Choisissez une carte emplacement et dépensez les ressources de votre stock, selon le prix de l'emplacement. Les ressources dépensées retournent dans leur pile. Ensuite prenez l'emplacement nouvellement construit et placez-le n'importe où sur votre plateau de jeu. Vous pouvez même placer le nouvel emplacement au-dessus d'une autre carte. Cependant, seule la carte du dessus est considérée en jeu – défausser la carte précédente. Une fois que l'emplacement est construit, retourner une carte de la pioche des emplacements et ajoutez la face visible.

Vous pouvez construire autant d'emplacements que vous avez de ressources nécessaires : il n'y a pas de limites au nombre d'emplacements que vous pouvez construire pendant votre tour.

Pendant cette étape, vous pouvez aussi utiliser les bateaux de commerce pour exporter des marchandises et gagner des PV. Choisissez un navire et dépensez les ressources selon le coût du bateau. Les ressources dépensées retournent dans leur pile. Ensuite prenez la carte navire de commerce et placez-la face cachée devant vous. Par exemple, si vous exportez des marchandises sur un bateau qui nécessite 2 bois, 2 pierres et 2 fers, vous gagnerez 5 PV avec cette carte. Si toutes les cartes bateaux de commerce ont été prises, les joueurs ne peuvent plus utiliser ces bateaux de commerce.

4. Fin du tour

S'il vous reste des ressources, vous pouvez conserver une ressource de chaque type, par exemple, 1 bois, 1 pierre, 1 fer. Les ressources sont considérées comme stockées. Les ressources non stockées retournent dans leur pile.

Vous pouvez conserver n'importe quel nombre de jetons sablier – il n'y a pas de limite au nombre de jetons sabliers que vous possédez. Notez que ces jetons ne sont pas considérés comme faisant partie du stock ; seules les ressources sont stockées.

Ensuite lancer vos dés et assignez-les à leur place sur votre plateau de jeu (voir « assigner les dés »).

A la fin de votre tour, votre force armée retombe à zéro. Le joueur suivant autour de la table, dans le sens horaire, prend son tour.

5. Notes additionnelles

Les jetons sabliers, les jetons ressources, les jetons désactivation et les jetons PV sont considérés comme infinis. Il y en a un grand nombre de chaque dans le jeu pour couvrir la plupart des situations, si vous en manquez pour une raison quelconque, vous utiliserez de quoi les remplacer si un joueur nécessite des jetons additionnels.

FIN DU JEU

La partie prend fin lorsqu'une des conditions suivantes est rencontrée :

- Toutes les cartes des 3 piles bandits ont été prises
- Toutes les cartes de 2 piles ou plus ont été prises
- 2 rangées (lignes) ou plus dans la cité d'un joueur sont remplies par des emplacements construits et qu'aucun jeton désactivation n'est présent sur ceux-ci (variante – le joueur qui remplit cette condition choisit s'il veut mettre fin à la partie ou pas).

Lorsqu'une de ces conditions est remplie, les joueurs terminent le tour de jeu, afin que chacun ait le même nombre de tours.

SCORE

Lorsque le tour final est terminé, chaque joueur compte les jetons PV qu'il a devant lui, les PV des cartes bandits et navire qu'il a pris et ajoute les valeurs PV de tous les emplacements actifs et désactivés de sa cité. Les emplacements qui ont été défaussés en construisant d'autres emplacements par-dessus ne font plus partie de la cité et ne sont donc pas repris dans le décompte.

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes emplacements dans sa cité gagne. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus de PV bandits et navire de commerce gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur le plus proche du premier joueur gagne.

EXEMPLE DE SCORE

Angela, la dernière joueuse, vient de terminer la partie en battant la dernière carte bandits. Charles est maintenant prêt à compter ses PV. Charles a adopté une approche beaucoup plus pacifiste pour gagner la partie, combinant certains bateaux avec une magnifique rangée centrale dans sa cité.



D'abord Charles regarde ses bateaux de commerce. Il a réussi à sécuriser 2 bateaux de 5 PV. En plus, il a sécurisé un total de 9 PV avec ses Manoir (Manor), petites maisons (Small Houses) et d'une grande statue (Grand Statue). Avec son engagement précoce dans une stratégie économique et culturelle, Charles n'a pas obtenu de PV des bandits qui sont à Angela et Beth.

Avec un total de 19PV de ses jetons et cartes, il est maintenant temps pour Charles d'ajouter sa source principale de PV : ses emplacements construits.

Les emplacements de récolte (Harvest locations), tout en étant très utiles à sa stratégie ne rapportent pas de PV. Cependant, ses bâtiments économiques et civils n'ont pas seulement aidé à sa stratégie, mais rapportent un total de 7 PV (3,3 et 1, respectivement de Town Hall, Merchant Guild et Storehouse). Sa ligne rouge score encore plus pour lui. Les Statue, Manor, Wall et second Manoir scorent 2,2,3 et 2PV. Bien que la carte Small House ne rapporte aucun PV, c'est un emplacement culturel et ne peut être ajoutée à la valeur de la cathédrale, laquelle aurait scoré si elle n'avait pas été désactivée dans un précédent tour par Beth. La magnifique cathédrale vaut 6PV, cela fait donc un total de 15PV pour la rangée rouge.

Son total final est donc de 41PV- 10 des bateaux, 9 de ses capacités actives dans le jeu et 22 de ses emplacements. UN bon score !



VARIANTE SOLO

CLARIFICATION DES REGLES

CREDITS

Game Design: Vangelis Bagiartakis

Project Lead and Development: Mark Wootton

Art Direction: Todd Rowland

Graphic Design: Garrett Weinzierl

Rules and Writing: John Goodenough, Mark Wootton

Layout: John Goodenough, Garrett Weinzierl

Proofreading: Vangelis Bagiartakis, Nicolas Bongiu, Todd Rowland, John Goodenough

Editing: Nicolas Bongiu, Mark Wootton

Production: Dave Lepore

Artwork: Gong Studios

Playtesting: Nikos Argyros, Yiannis Avramandis, Maryne Blanchetière, Nicolas Bongiu, Vincent Carassus, Nikos Chondropoulos, Antonis Georgountzos, Thetis Gouliou, Anastasios Grigoriadis, Kyle Huibers, Andreas Katelanos, Alex Kokkalas, Konstantinos Kokkinis, Jean Le Bail, George Michelogiannakis, Mike McDonald, Rita Mulligan, Sean Mulligan, Nick Niotis, Mike Papagathangelou, Thanassis Patsios, Kostas Retalis, Todd Rowland, Nikolas Sakaloglou, Sotirios Tsantilas, Petros Tzimas, Helena Tzioti, Manolis Velivassakis, Vangelis Velles, Giannis Vidalis, Dimitris Vlachos, Chris Yialouris, Panagiotis Zinoviadis, John Zinser.

Copyright & Contact

© 2015 Dice City and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 4045 E. Guasti Road #210, Ontario, CA 91761 USA and ™ and © 2015 Artipia Games 1 Profiti Ilia str. Aghia Paraskevi, Athens, Greece. All rights reserved. Made in China.

Warning: Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.

Any questions, contact: customerservice@alderac.com

www.alderac.com/dice-city

