



ATTENTION !



Dice Throne est un jeu conçu pour 2 à 4 joueurs. Cependant, jouer à 5 ou 6 pourrait faire vivre une bataille épique à des belligérants maîtrisant déjà les règles. **N'incluez aucun joueur ne connaissant pas *Dice Throne* dans vos parties à 5 ou 6.** Essayer de comprendre les règles de *Dice Throne* et les particularités de 5 ou 6 héros différents dans une même partie peut la rendre fastidieuse pour tout le monde... Si vous êtes 6, nous vous recommandons plutôt trois parties simultanées en 1 contre 1 pour découvrir les règles... avant de vous réunir dans une mémorable mêlée générale !

DICE THRONE

VARIANTES OFFICIELLES

Copyright 2018 Roxley Games.
2021 Lucky Duck Games
Tous droits réservés.



2-6 30 8+

LE ROI DE LA MONTAGNE

LE ROI DE LA MONTAGNE (3-6 JOUEURS)

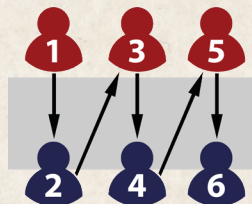
Quand vous êtes 3 ou plus, appliquez ces changements :

- Chaque joueur débute avec 35 points de Santé.
- Lancez un dé pour déterminer le Joueur de Départ.
- Les joueurs se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur avec le plus de Santé restante est considéré comme le Chef. Si deux joueurs possèdent le même nombre de points de Santé, les deux sont considérés comme les Chefs.
- Lorsque vous lancez une *Attaque*, vous pouvez cibler le joueur que vous voulez. Cependant, vous recevez une carte en bonus si vous décidez d'attaquer le Chef.
- Si vous ciblez un Chef avec une *Attaque*, vous piochez 1 carte de votre paquet. Piochez immédiatement après avoir sélectionné votre cible, avant de résoudre tout effet.
- Si vous *Attaquez* un adversaire qui est à égalité avec vous pour la position de Chef (par exemple, vous et un autre joueur avez tous les deux 30 points de Santé), vous piochez tout de même 1 carte bonus.
- Si vous êtes le seul Chef (c'est-à-dire que vous avez le plus grand nombre de points de Santé), vous ne pouvez pas bénéficier d'une carte bonus.

2 ÉQUIPES DE 3

Quand vous êtes 6 joueurs et jouez en équipes de 3 contre 3, appliquez ces changements aux règles d'affrontement de deux équipes de 2 (page 11) :

- Vous appartenez à une équipe de 3 joueurs.
- Les coéquipiers s'assoient côte à côte et sont encouragés à regarder la main l'un de l'autre pour établir une stratégie commune.
- Lancez un dé pour déterminer le Joueur de Départ.
- Le tour alterne entre membres d'équipes rivales selon un schéma en zigzag (voir image ci-dessus).
- Chaque équipe dispose d'un seul Cadran de Santé commun : les membres d'une même équipe partagent ainsi 50 points de Santé.



PHASE DE LANCER DE CIBLAGE

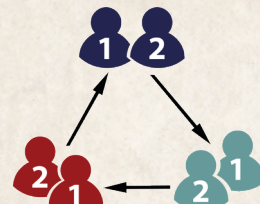
Quand vous Attaquez, lancez un Dé pendant la Phase de Lancer de Ciblage pour déterminer quel Défenseur subira les dégâts :

- 1 - 2 Ciblez l'adversaire à gauche.
- 3 - 4 Ciblez l'adversaire au centre.
- 5 - 6 Ciblez l'adversaire à droite.

3 ÉQUIPES DE 2

Quand vous êtes 6 joueurs et jouez en équipes de 2, appliquez ces changements aux règles d'affrontement de deux équipes de 2 (page 11) :

- Vous appartenez à une équipe de 2 joueurs.
- Les coéquipiers s'assoient côte à côte et sont encouragés à regarder la main l'un de l'autre pour établir une stratégie commune.
- Lancez un dé pour déterminer le Joueur de Départ.
- Dans chaque équipe, définissez un Joueur 1 et un Joueur 2 (qui gardera ce numéro jusqu'à la fin de la partie). Les joueurs 1 de chaque équipe effectuent leur tour, puis les joueurs 2 de chaque équipe effectuent leur tour.
- Chaque équipe dispose d'un seul Cadran de Santé commun : les membres d'une même équipe partagent ainsi 50 points de Santé.



PHASE DE LANCER DE CIBLAGE

Quand vous Attaquez, lancez un Dé pendant la Phase de Lancer de Ciblage pour déterminer quel Défenseur subira les dégâts :

- 1 Ciblez le Joueur 1 de l'équipe à votre gauche.
- 2 Ciblez le Joueur 2 de l'équipe à votre gauche.
- 3 Ciblez le Joueur 1 de l'équipe à votre droite.
- 4 Ciblez le Joueur 2 de l'équipe à votre droite.
- 5 - 6 Ciblez l'adversaire de votre choix.