

DICE FORGE

LA DICE TOWER



Vous n'avez besoin que d'un seul exemplaire de la Dice Tower pour jouer avec.



1 Exemple



MISE EN PLACE :

Placez la Dice Tower sur l'île d'Athéna (2  et 3 ). Pour placer cette carte sur une île, placez-la à cheval entre les cartes et de sorte qu'elle recouvre le Portail de l'île.

Effet  : lorsque le Joueur Actif veut accomplir un Exploit sur une île où la Dice Tower est présente, il doit d'abord vaincre la Dice Tower. Pour cela, il place son pion Héros sur le Portail de la Dice Tower puis lance ses dés comme s'il recevait les faveurs des dieux, à la différence qu'il doit dépenser les ressources affichées par ses dés plutôt que les gagner pour vaincre la Dice Tower (les règles de perte s'appliquent comme pour Le Minotaure – Cf règles de Dice Forge).

Deux cas de figures sont alors possibles :

- 1/ S'il dépense TOUTES les ressources requisés, le Joueur bat la Dice Tower et ajoute à sa réserve de Points de Gloire les  indiqués par la carte (12 ). Puis il place la Dice Tower sur une autre île de son choix et laisse son pion Héros sur l'île où il allait accomplir l'Exploit. Après cela :
- a/ s'il a encore suffisamment de ressources pour accomplir un Exploit de l'île, le Joueur Actif peut alors accomplir l'Exploit normalement.
- b/ Sinon, il perd son action (mais conserve tout de même les  reçus précédemment).
- 2/ S'il ne dispose pas de toutes les ressources requisés, le Joueur Actif conserve ses ressources mais la Dice Tower remporte le combat et reste donc sur l'île. Le Joueur laisse son pion sur le Portail et perd son action.

Remarques :

- Si le pion Héros d'un joueur est présent sur l'île où la Dice Tower est déplacée, il est alors chassé.
- Les règles et les effets de cartes qui interagissent avec la chasse s'appliquent normalement si un Joueur est chassé du Portail de la Dice Tower ou si la Dice Tower chasse un joueur d'une île.
- Pour se rendre sur l'île où se trouve la Dice Tower, il faut au minimum pouvoir réaliser de base l'un des Exploits de l'île.
- Ne pas pouvoir payer les ressources pour vaincre la Dice Tower met fin à votre action mais pas à votre tour.

À PROPOS DES CARTES PROMOTIONNELLES DICE FORGE :

Certaines cartes promotionnelles peuvent ne pas se trouver dans certains pays. Chaque moyen d'obtention diffère suivant le pays.

Libellud ne peut être tenu responsable de l'impossibilité de trouver telle ou telle carte promotionnelle *Dice Forge*. L'obtention des cartes promotionnelles *Dice Forge* n'est pas garantie lors de l'achat du jeu ou de son extension.

Moyen d'obtention : *partenariat avec le site américain Dice Tower.*



Exemple :

Paul souhaite accomplir l'Exploit du Minotaure se trouvant sur l'île d'Athéna puisqu'il possède 3 .

Mais il doit vaincre la Dice Tower au préalable qui verrouille l'île. Il place donc son pion sur le portail de la Dice Tower.



Paul lance ses dés pour affronter la Dice Tower et il obtient 1  et 2 .



Paul a en réserve les ressources demandées et les dépense pour vaincre la Dice Tower. Il reçoit immédiatement 12 .

Il déplace ensuite la Dice Tower et décide de la placer sur l'île d'Héra au bout du plateau. Pour y accomplir un Exploit, les autres joueurs devront à présent vaincre la Dice Tower au préalable.



Après cela, **Paul** n'a plus les ressources nécessaires pour réaliser un des Exploits de l'île. Il laisse cependant son pion sur le portail de l'île d'Athéna qui était précédemment bloqué. Son action est terminée et son tour prend fin.