

# DICE FORGE

## DESCRIPTION

Vous pensiez que les jeux de dés étaient seulement des jeux de hasard ? Découvrez Dice Forge, un jeu où chaque joueur va créer ses propres dés et forcer ainsi le hasard. Incarnez un héros mythologique et achetez la générosité des Dieux.



## OBJECTIFS

Dice Forge est un jeu de *dice crafting* (c'est à dire de modification ou de création de dés). Vous devrez améliorer vos dés grâce à leurs faces amovibles en fonction de la stratégie que vous choisirez d'adopter. Gérez vos ressources, réalisez les actions avant vos adversaires pour remporter la victoire.



## PARTICIPANTS

2 à 4 participants



## MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu principal (les Îles)
- 1 plateau annexe (le Temple)
- 1 étui (pour ranger le Temple)
- 4 inventaires de Héros (les plateaux individuels) avec 4 extensions «Coffre»
- 20 marqueurs de ressources (5 cubes par joueur)
- 8 jetons «100»
- 4 pions (1 par joueur)
- 8 armatures de dés (4 clairs et 4 sombres)
- 108 faces de dés amovibles
- 1 jeton «premier joueur»
- 1 curseur *compte-tour*
- 96 cartes «Exploit»
- 4 jetons «Marteau»
- 8 jetons uniques (4 Triton et 4 Cerbère)
- 1 règle du jeu et 1 aide de jeu «guide du Héros» (qui explique les cartes et les faces des dés)



## COMPÉTENCES

- **Personnelles**
  - autonomie
  - prise de décision
  - raisonnement
  - adaptation
- **Sociales**
  - Recherche de compromis
  - Socialisation
- **Méthodologiques**
  - anticipation
  - réflexion
  - résolution de problèmes



## DURÉE

45 minutes



## USAGES PÉDAGOGIQUES

**Sciences sociales** : étude de concepts tels que la coopération, la compétition, la négociation, la prise de décision collective et l'impact des ressources limitées sur les sociétés.

**Économie** : l'allocation des ressources, la gestion du budget, la production, la consommation.

**Mathématiques** : la probabilité, la statistique, l'optimisation.

**Gestion et stratégie d'entreprise** : les principes de gestion, de planification stratégique et de prise de décision comme un exemple concret de gestion des ressources et de la concurrence

# DÉROULÉ DE LA PARTIE



Les joueurs dans Dice Forge incarnent des héros mortels mis à l'épreuve par les Dieux. Ils devront obtenir de l'or, des fragments solaires, des fragments lunaires pour améliorer leurs dés et forcer le destin. Mais la gloire des héros se mesure grâce à ses exploits ! Ils obtiennent ainsi de précieux points de victoire.

## Comment jouer à Dice Forge

Dice Forge se joue en plusieurs manches durant lesquelles chaque joueur incarne tour à tour le «*joueur actif*». À son tour, le joueur actif effectue 4 étapes successives :

- 1. Il reçoit la faveur des Dieux (ainsi que tous les autres joueurs)**
  - Tous les joueurs jouent ensemble leurs dés et appliquent leurs effets\*. Chacun ajoute ses ressources ainsi obtenues dans son *inventaire* (plateau personnel).
- 2. Le joueur actif peut appeler des renforts**
  - Si le joueur actif dispose d'une ou de plusieurs cartes marquées d'une roue crantée, il active les effets de ces cartes dans l'ordre de son choix.
- 3. Le joueur actif peut effectuer au choix une action parmi les deux décrites :**
  - Faire une *offrande aux Dieux* : il récupère alors des faces de dés en dépensant de l'or. Il peut ainsi *forger* une face de dés (c'est à dire changer une face du dé de son choix).
  - Accomplir un *exploit* :
    - il choisit l'exploit qu'il souhaite accomplir (il déplace le pion de sa couleur sur le plateau *Portail des Îles*) et dépense alors les ressources demandées par la carte exploit. Si un autre joueur s'y trouve déjà, ce dernier est chassé et recevra la faveur des Dieux (il pourra lancer ses dés).
    - le joueur actif pioche la première carte Exploit de la pile et applique ses effets immédiats (représenté par une tornade) si elle en porte.
    - il place la carte piochée, sur son verso, près de son inventaire. Il peut ainsi former 3 piles distinctes : une pile de cartes sans effet permanent, une pile de carte avec un effet permanent (symbolisé par un sablier) qui s'active tout au long de la partie, et une pile de carte avec un effet permanent que le joueur actif pourra activer lors de la phase 2.
- 4. Le joueur actif peut effectuer une action supplémentaire**
  - Pour ce faire, il peut dépenser 2 *fragments solaires* pour effectuer une action supplémentaire.

## Fin de manche

Une fois que chaque joueur a effectué son tour de joueur actif, la manche prend fin. Le *curseur compte-tour* est avancé et une nouvelle manche commence. Une partie dure 9 ou 10 manches en fonction du nombre de joueurs.

## Les dés

Quand un joueur reçoit la *faveur des Dieux*, cela signifie qu'il lance ses dés. Les dés évoluent lors des *offrandes aux Dieux*. Ils changent au cours de la partie. Aux joueurs de choisir judicieusement comment ils veulent infléchir le hasard.

## Les cartes

Pour obtenir des cartes et réaliser des *exploits*, il faudra pouvoir les acheter grâce aux ressources accumulées grâce à la *faveur des Dieux*. Les joueurs devront se déplacer sur le *Portail des Îles*.

## Fin de partie à Dice Forge

À la fin de la dernière manche, on fait le décompte des *points de Gloire* accumulés lors des différentes manches. Le joueur ayant reçu le plus de points de Gloire (représentés par une couronne de lauriers) est déclaré vainqueur et gagne sa place parmi les Dieux.

\* Utilisez l'aide de jeu pour voir quels sont les effets de faces de dés et des cartes.