



DICE MISSION

Le Directeur de la DICE MISSION Agency s'apprête à distribuer les missions secrètes qui permettront d'identifier et de recruter le meilleur agent du district.

Attention, tous les agents autour de la table ont le même objectif que vous...
Serez-vous le plus rapide à valider toutes vos missions ?

MATÉRIEL DE JEU

116 cartes MISSION



SOLO

VERSUS

TEAM

SPÉCIALE

25 dés (5 par couleur)



1 jeton AGENT ACTIF

FACE MISSION



FACE DÉBRIEFING

20 cartes GADGET



5 cartes AIDE DE JEU



MISE EN PLACE



Triez et mélangez les paquets de cartes **MISSION SOLO**, **VERSUS** et **TEAM**.

De 3 à 5 joueurs : distribuez 1 carte de chaque type à chacun.

À 2 joueurs : distribuez 2 cartes de chaque type à chacun.

Mélangez les cartes **MISSION SPÉCIALE**, révéléz les 3 premières cartes puis placez le paquet face cachée à portée des joueurs.

Mélangez les cartes **GADGET** et placez le paquet face cachée à portée des joueurs, laissez un espace pour les cartes défaussées.

Distribuez à chaque joueur 5 dés d'une même couleur ainsi qu'1 carte **AIDE DE JEU**.

Désignez un premier joueur et donnez-lui le jeton **AGENT ACTIF** qu'il pose sur sa face **MISSION**. Le premier joueur est l'« agent actif ».

BRIEFING

Dans DICE MISSION, le Directeur de l'agence a fixé pour objectif aux agents de valider leurs cartes MISSION le plus rapidement possible en combinant leurs dés et ceux de leurs adversaires.

La DICE MISSION Agency met à disposition de ses agents des gadgets qui les aideront à influencer sur les résultats des lancers de dés.



Déroulement de la partie

Lors d'une partie de DICE MISSION, les joueurs enchaînent une série de manches composées de deux phases successives :

1. la phase **MISSION**
2. la phase **DÉBRIEFING**

Le premier joueur qui valide sa main de cartes MISSION ainsi qu'une carte MISSION **SPÉCIALE** remporte la partie.

Les différents types de missions



Les missions **SOLO** sont validées à l'aide des dés du joueur.

Ce joueur doit réaliser une paire de 4 et une autre paire.



Les missions **VERSUS** sont validées en comparant les dés du joueur à ceux de chacun de ses adversaires.

Ce joueur doit être le seul à réaliser deux paires.



Les missions **SPÉCIALE** sont des missions **SOLO** disponibles pour l'ensemble des joueurs.

Ce joueur doit réaliser un carré de 1 ou de 2.



Les missions **TEAM** sont validées à l'aide de tous les dés joués par l'ensemble des joueurs.

Il doit y avoir sur la table autant de dés de valeur 1 que de dés de valeur 3.

PHASE MISSION

Tous en MISSION !



En commençant par l'agent actif, les joueurs réalisent leurs lancers de dés, chacun à leur tour dans le sens horaire.

L'agent actif décide du nombre de dés (au **minimum** 2 et au **maximum** 5) qui seront lancés pendant la manche.

⊕ À leur tour, les autres joueurs devront respecter cette contrainte.

Après son premier lancer, l'agent actif peut choisir de s'arrêter ou de relancer un ou plusieurs de ses dés. Il peut relancer ses dés jusqu'à deux fois (et ainsi réaliser jusqu'à trois lancers).

⊕ À leur tour, les autres joueurs devront également respecter ce nombre **maximum** de lancers.

Par exemple, si l'agent actif a réalisé 2 lancers avec 4 dés, alors les joueurs suivants devront lancer 4 dés et réaliser au maximum 2 lancers.

FIN DE MISSION

Une fois que tous les joueurs ont réalisé tous leurs lancers, la phase MISSION s'achève.

Le jeton AGENT ACTIF est retourné sur la face DÉBRIEFING et la seconde phase peut débuter.

⊕ Attention : le résultat des dés doit être conservé jusqu'à la fin de la prochaine phase, la phase DÉBRIEFING.

PHASE DÉBRIEFING

C'est l'heure du DÉBRIEFING...



À tour de rôle, en commençant par l'agent actif, les joueurs révèlent si les dés sur la table leur permettent de réaliser une ou plusieurs missions — dans ce cas, elles doivent être de types différents.

Une fois validées, les cartes MISSION sont posées face visible devant le joueur afin que tous les autres joueurs puissent les voir.

Dans le cas d'une carte MISSION **SPÉCIALE**, celle-ci est placée devant le joueur qui l'a réussie. Elle est immédiatement remplacée par la carte du dessus du paquet.

Pendant la partie, chaque joueur n'a le droit de valider qu'une seule carte MISSION **SPÉCIALE**.



Si la carte MISSION validée comporte un tampon « valise » (mission difficile), le joueur pioche une carte GADGET. Celle-ci ne sera utilisable qu'à partir de la manche suivante.

ÉCHEC DE LA MISSION ?

Lorsqu'à son tour un joueur ne peut pas valider au moins une carte MISSION (ou s'il ne le souhaite pas), il peut, au choix :

- **Piocher une carte GADGET et l'ajouter à sa main.**
Un joueur ne peut pas posséder plus de 3 gadgets. S'il en obtient un quatrième, il doit défausser le gadget de son choix.
- **Échanger une carte MISSION au choix** (de sa main ou une mission **SPÉCIALE**).
Le joueur pioche deux cartes du paquet correspondant à la carte dont il se défausse et en choisit une des deux en échange.

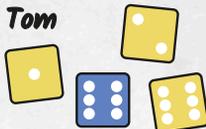
Si aucun joueur n'a mis fin à la partie en ayant validé le nombre de missions nécessaire, une nouvelle manche débute. Le jeton AGENT ACTIF passe au joueur suivant dans le sens horaire sur la face MISSION.

EXEMPLE

Cécile



Tom



Aurélié



C'est à Aurélié de réaliser son DÉBRIEFING.

Avec ses deux dés , elle valide sa carte **VERSUS**.

Puis elle joue son gadget et échange son  avec un  de Tom pour valider sa carte **SOLO**.

Variantes

DES MISSIONS TRÈS SPÉCIALES

Le chrono tourne... le choix de missions se restreint...



À la mise en place, révéléz, face visible, non pas 3 cartes MISSION SPÉCIALE mais autant que « le nombre de joueurs + 1 » (par exemple 5 cartes pour une partie à 4 joueurs). Rangez le reste des missions SPÉCIALES dans la boîte.

LE DÉ « JOKER » (de 2 à 4 joueurs)

Un infiltré pour vous prêter main forte...



Donnez à chaque joueur un dé d'une couleur disponible. Un joueur peut décider d'ajouter à son tour ce dé supplémentaire pendant la phase MISSION et ainsi lancer jusqu'à 6 dés.

Le dé « joker » joué est défaussé après la phase DÉBRIEFING de la manche en cours et ne pourra plus être utilisé pour le reste de la partie.

À vous de jouer ! Si vous avez des idées de variantes originales, venez les partager avec la communauté sur le groupe Facebook DICE MISSION.



CARTES GADGET

Les cartes GADGET permettent d'influencer les résultats des dés présents sur la table. Un joueur peut utiliser **une ou plusieurs cartes GADGET** lors d'une même phase et **uniquement pendant son tour de jeu**.

Il existe des gadgets de MISSION et des gadgets de DÉBRIEFING, à utiliser pendant la phase correspondante. Une fois jouées, les cartes GADGET sont défaussées dans la zone dédiée et peuvent être consultées à tout moment.

*Un joueur ne peut pas avoir plus de trois gadgets en main.
Une carte GADGET obtenue ne peut être utilisée qu'à partir de la manche suivante.*



Gadgets de MISSION

Ces cartes peuvent être jouées à tout moment de la phase MISSION, avant ou après avoir lancé les dés.



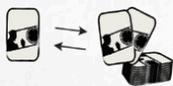
NOUVELLE DONNE

Modifiez le nombre de dés à lancer pour le reste de la manche.



RELANCE FORCÉE

Obligez un adversaire à relancer un ou plusieurs dés de votre choix.



CHANGEMENT DE MISSION

Échangez une carte MISSION (détails au bas du dossier #5).



CHANCE SUPPLÉMENTAIRE

Relancez une fois un ou plusieurs de vos dés.



VERROUILLAGE DE CIBLE

Désignez un joueur (y compris vous). Ses dés ne pourront plus être affectés par aucun autre gadget jusqu'à la fin de la manche.

CARTES GADGET



Gadgets de DÉBRIEFING

Ces cartes peuvent être jouées à tout moment de la phase DÉBRIEFING, avant ou après avoir validé une mission.



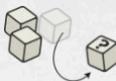
VOL

Prenez un dé à un adversaire et ajoutez-le à vos dés.



SUPPRESSION

Retirez un dé parmi ceux présents sur la table.



ADAPTATION

Modifiez la valeur d'un dé parmi ceux présents sur la table.



TRANSACTION

Echangez deux dés entre deux joueurs (y compris vous).



TRANSFERT

Ajoutez un de vos dés à ceux d'un adversaire.

Les effets des gadgets de DÉBRIEFING sont appliqués jusqu'à la fin de la manche ou modifiés par l'utilisation d'un nouveau gadget.

Auteur : Laurent Lavogiez

Illustrateur : Oscar Casel

Rédacteurs : Christophe Pouey & Benoît Pepermans