

BUT DU JEU

Marquer le maximum de points en empilant <u>dans votre atelier</u> des collections de gemmes, de super-pépites d'or et autres trésors.

MISE EN PLACE DU JEU

Placez le plateau Mine, le plateau du Roi et les outils du Roi au centre de la table. Chaque joueur reçoit un pion nain et place devant lui son séparateur "chariot 3 / grotte 10". Chaque joueur reçoit 2 bières dans sa grotte.

Mise en place du plateau Mine: Chaque joueur recoit les 24 tuiles à sa couleur qu'il mélange et qu'il place devant lui en 3 piles de 8 tuiles faces cachées. Chaque joueur regarde secrètement la composition de chacune de ses piles sans les réorganiser. Le joueur le plus petit en taille commence. Dans le sens des aiguilles d'une montre et à son tour, un joueur place une de ses piles au centre du plateau Mine et adjacente à une autre pile déjà présente sur la mine. Une fois toutes les piles posées sur la mine, chaque joueur place son nain sur une pile de son choix.

LES ACTIONS

A votre tour de jeu, vous pouvez faire 2 actions parmi les suivantes (2 fois la même action est possible):

1/ Se déplacer: Votre nain se déplace d'une pile adjacente à une autre mais jamais en diagonale. S'il y a 2 niveaux (ou +) de différence entre deux piles, votre nain ne peut pas passer. Dans ce cas, il lui faut l'outil Echelle pour monter ou descendre. Plusieurs nains peuvent occuper la même pile.

2/ Creuser: Retirez la tuile placée sous votre nain et placez-la

dans votre chariot. Creuser n'est pas possible dans ces 2 cas : 1) Votre chariot est déjà plein. 2) Aucune tranche de la tuile à creuser dans la mine n'est visible. Si d'autres nains sont sur la tuile que vous creusez, ils descendent d'un niveau avec vous.

3/ Vider tout son chariot: Déplacez toutes les tuiles situées dans votre chariot vers votre grotte. Cette action n'est pas possible si la taille de votre grotte ne peut accueillir toutes les tuiles de votre chariot. Attention: Dans votre grotte, chaque outil compte pour une place utilisée.

4/ Utiliser sa lanterne : Regardez secrètement les 3 tuiles situées sous votre nain, mémorisez-les, puis remettez-les en place.

5/ Faire sauter de l'explosif : Vous utilisez 1 Explosif de votre grotte que vous remettez parmi les outils du Roi. Cette action vous permet d'enlever définitivement du jeu une tuile Grisou, Effondrement ou Malédiction située sous votre nain sans en subir les effets négatifs.

6/ Troquer chez le Roi: Les outils et certaines tuiles ont une valeur en pièces d'or. Troquez des tuiles et des outils de votre grotte contre d'autres tuiles et outils présents chez le Roi. Tout troc est possible tant que le total de l'échange a la même valeur en pièces d'or. Les tuiles sans pièce d'or sont gratuites. Placez les tuiles que vous vendez sur le plateau du Roi (les outils vendus sont remis parmi les outils du Roi). Le plateau du Roi n'accueille que 12 tuiles. S'il est plein, vous superposerez les tuiles en trop sur des tuiles déjà présentes. Les tuiles cachées sont indisponibles pour le troc (tant qu'elles ne sont pas à nouveau visibles).

7/ Utiliser le pouvoir d'un personnage : (voir illustration page 10). Si vous avez assemblé les 2 parties d'un personnage dans votre grotte, vous pouvez utilisez son pouvoir. Vous retirez définitivement du jeu les 2 tuiles du personnage utilisé.

8/ Empiler une collection dans son atelier: (Vous devez posséder l'outil Atelier à droite de votre grotte pour faire cette action). Choisissez dans votre grotte une collection et placez-la en une pile dans votre atelier. Une collection peut-être constituée de gemmes reliées entre-elles, d'une super-pépite, de plusieurs super-pépites ou encore du vieux grimoire complété (voir illustrations ci-dessous) Les différentes collections seront rangées par piles séparées les unes des autres. Il n'est pas possible par la suite d'ajouter des tuiles à une pile déjà présente dans l'atelier. Note : Vous pouvez troquer votre outil Atelier même si celui-ci contient des piles de collections.

9/ Mendier chez le Roi : Le Roi vous fait livrer 1 bière dans votre grotte mais ce choix vous coûte vos 2 actions.

LES OBJETS A TROUVER DANS LA MINE

Morceaux de gemmes et morceaux de pépites à assembler: Plus votre collection comportera de gemmes complètes plus celle-ci rapportera des points. Les morceaux de pépites rapportent beaucoup dès lors qu'ils forment des super-pépites. Exemple : 1 super-pepite que vous passez dans votre atelier lors d'une seule

action vous rapportera 20 points. Si vous en passez 2 en une seule action vous marquerez 60 points.





Ici 1 super-pépite = 20 pts si vous la passez dans votre Atelier.









Vieux grimoire: Assemblé <u>dans</u> votre atelier, il vous rapporte 10 points en fin de partie.

Ange-gardien: Assemblé dans votre grotte, il vous protège 1 fois contre tous les dangers de la mine: Grisou, Effondrement ou Malédiction. Les 2 tuiles sont retirées du jeu après utilisation. Cet objet ne rapporte aucun point dans votre Atelier..

Dague: Assemblée dans votre grotte, elle vous protège 1 fois contre tous les pouvoirs des personnages. Les 2 tuiles sont retirées du jeu après utilisation. Cet objet ne rapporte aucun point dans votre Atelier.

Chariot 6, Echelle 6 ou pioche de diamant : Vous pouvez utiliser ces outils tant que vous les gardez complets dans votre grotte (voir les outils page suivante). Note : vous ne pouvez troquer aucune des parties de votre chariot 6 sans auparavant l'avoir vidé. Ces objet ne rapportent aucun point dans votre Atelier.

LES TUILES A EVITER DE CREUSER!



Effondrement: Oups! Blaaam! Retirez définitivement du jeu la tuile Effondrement + les 2 tuiles suivantes de la pile creusée. Votre nain descend donc de 3 niveaux. Si d'autres nains étaient placés sur l'effondrement, ils descendent donc avec yous.





Coup de Grisou : Boum ! Retirez définitivement du jeu le Grisou + les 2 tuiles suivantes de la pile creusée. Tous les nains qui étaient placés sur le Grisou decendent donc de 3 niveaux. Ils perdent chacun 1 outil ainsi que tout le contenu de leur chariot! Retirez définitivement du jeu le contenu du chariot de chaque nain accidenté. Les outils perdus sont replacés parmi les outils du Roi.



Malédiction: Damned! Vous la placez dans votre chariot. En fin de partie, cette tuile vous enlèvera 10 points si vous la possédez dans votre chariot ou votre grotte. Vous avez 2 possibilités pour l'enlever : 1/ vous assemblez le Prêtre et vous utilisez son pouvoir. 2/ Vous assemblez le Bouffon pour intervertir le contenu de votre chariot avec celui d'un chariot adverse.

LES OUTILS A TROQUER CHEZ LE ROI



Echelle de taille 6 : Permet de déplacer votre nain vers une pile adjacente ayant une différence maximum de 6 niveaux.



Lanterne: Permet de faire l'action 4: "Utiliser sa lanterne".



Pioche de diamant : Permet de creuser 2 fois plus vite. Creusez au choix 1 ou 2 tuiles à chaque action "Creuser" que vous utilisez.



Bière: Monnaie d'échange de valeur 1 or.



Explosif: permet de faire l'action 5 : "Faire sauter de l'explosif".



Chariot 6: permet de stocker 6 tuiles dans votre chariot. Posez-le par dessus votre chariot 3 de base.



Grotte 20: permet de stocker 20 objets (tuiles + outils) dans votre grotte. Posez-la par dessus votre grotte 10 de base.





Atelier: Permet d'empiler des collections de tuiles et de marquer des points (voir action 8 : Empiler une collection). Placez- le à droite de votre grotte (Illustration en page 3).

UTILISER LE POUVOIR D'UN PERSONNAGE.

Assemblez dans votre grotte les 2 parties d'un personnage et utilisez son pouvoir.

Après utilisation du pouvoir, les 2 tuiles du personnage sont retirées du jeu.



Bouffon:
Permet
d'intervertir
le contenu
de 2 chariots.
(Intervertir
un chariot
3 contre un
chariot 6 n'est
pas possible).





Roi:
Permet
de choisir
3 tuiles
gratuitement
sur le plateau
du Roi.



Voleur:
Permet de
voler 1 tuile
dans chaque
chariot
adverse.



Sorcier:
Permet de déplacer son nain à n'importe quel endroit de la mine.



Prêtre:
Permet de retirer une malédiction de sa grotte.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus que 8 tuiles sur la mine (6 à trois joueurs). Les joueurs effectuent une dernière fois leur tour de jeu. Additionnez les points de chacune de vos piles présentes <u>dans votre atelier</u> suivant le tableau ci-après. Chaque tuile présente <u>dans votre grotte</u> vous rapporte 1 point (quelle que soit sa valeur en or). Chaque Malédiction vous enlève 10 points. Le Vieux Grimoire assemblé <u>dans votre Atelier</u> vous rapporte 10 points.

3 QUESTIONS FREQUENTES

Lorsque j'utilise un outil, dois-je le remettre parmis les outils du Roi? Non, seul l'explosif est remis parmis les outils du roi après utilisation.

Lors d'un troc, puis-je me débarrasser de tuiles sans valeur en or pour faire de la place dans ma grotte? Oui. A l'inverse, on peut aussi récupérer une ou des tuiles sans valeur sur le plateau du Roi contre rien (troc de valeur 0 contre valeur 0).

J'ai assemblé une collection dans ma grotte, combien me rapporte t'elle? En fin de partie, seules les collections présente dans l'Atelier rapportent des points. Dans la grotte, chaque tuile présente ne rapporte qu'un point quelque soit sa valeur en or.

Matériel : 96 tuiles, 52 outils, 4 pion nains, 1 plateau Mine, 1 plateau du Roi, 1 règle du jeu, 1 aide de jeu.

Remerciements à toutes ces sympathiques personnes pour leurs participations aux tests, idées...: Anne, Lise, Stéphane, Ludo, Thifaine, Doups, Mathilde, Amaury, Marie, Corentin, Céline, Leïla, Christelle, Babette, Karine, Jean-Marie, Laurence et tous les autres.

TABLEAU DES SCORES Chaque collection (pile) présente dans votre Atelier vous rapporte :





Une collection (pile) de gemmes		Une collection (pil	Une collection (pile) de pépites	
	THE LANGE TO THE			
1 gemme complète	2 points	1/4 de pépite	2 points	
2 gemmes complètes	6 points	1/2 de pépite	4 points	
3 gemmes complètes	12 points	3/4 de pépite	6 points	
4 gemmes complètes	20 points	1 pépite complète	20 points	
5 gemmes complètes	30 points	1 + 1/4	22 points	
6 gemmes complètes	42 points	1 + 1/2	24 points	
7 gemmes complètes	56 points	1 + 3/4	26 points	
8 gemmes complètes	72 points	2 pépites complètes	60 points	
9 gemmes complètes	90 points	2 + 1/4	62 points	
10 gemmes complètes	110 points	2 + 1/2	64 points	
11 gemmes complètes	132 points	2 + 3/4	66 points	
12 gemmes complètes	156 points	3 pépites complètes	s 140 points	
13 gemmes complètes	184 points	3 + 1/4	142 points	
14 gemmes complètes	210 points	3 + 1/2	144 points	
15 gemmes complètes	240 points	3 + 3/4	146 points	
16 gemmes complètes	272 points	4 pépites complètes	260 points	
17 gemmes complètes	306 points	4 + 1/4	262 points	
18 gemmes complètes	342 points	4 + 1/2	264 points	
19 gemmes complètes	380 points	4 + 3/4	266 points	
20 gemmes complètes	420 points	5 pépites complètes	400 points	
Bonus dans l'atelier				
	1 vieux grir	moire 1	0 points	
	10	L. P. ci	1	
Dans la grotte -10 points / mal		malediction +	1 point / tuile présent	

