

Un veloce gioco di piazzamento tessere
Per 2-4 giocatori a partire dai 10 anni

Il richiamo della montagna! Equipaggiati di piccozze e la segreta conoscenza delle miniere degli elfi, i nani corrono sotto terra a scavare i preziosi cristalli. Ogni giocatore ha la sua personale galleria nella quale prova a trovare i cristalli che, ascoltando gli elfi, si dice si trovino lì. Se un nano riesce a trovare tutti i cristalli previsti nella sua galleria, grida “FUORI DALLA MINIERA”. Questo è il segnale per tutti i nani di lasciare le piccozze e ritornare alla luce del sole. Ora avviene il conteggio. Ma solo alla fine della settimana, dopo il settimo giro di scavi, si saprà quale nano ha avuto il maggior successo.

CONTENUTO

10 tabelloni galleria stampati su entrambi i lati
40 carte Tesoro
69 tessere cristalli:
12 gialle da 1 segmento cristallo (tutte stessa forma)
16 blu da 2 segmenti cristallo (tutte stessa forma)
16 verdi da 3 segmenti cristallo (2 forme, 8 per ciascuna)
15 rossi da 4 segmenti cristallo (5 forme, 3 per ciascuna)
10 bianche da 5 segmenti cristallo (10 differenti forme)
Carta e penna per annotare i conteggi



SCOPO DEL GIOCO

Riempire gli spazi sotterranei della vostra galleria con la maggior parte di cristalli possibili. Ma per fare questo si possono usare solo i cristalli indicati nella vostra carta Tesoro. Meno spazi vuoti rimangono alla fine del giro più punti otterrete. Il giocatore con più punti dopo il settimo giro (fine della settimana) vince la partita.

PREPARAZIONE

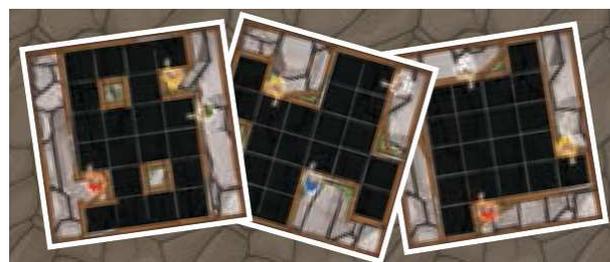
Suddividere i cristalli per colore e posizzarli al centro del tavolo a formare una riserva comune, in modo da renderli accessibili a tutti i giocatori. I cristalli verdi, rossi e bianchi hanno forme differenti.

Gli elementi disegnati in alcuni cristalli sono ignorati nel gioco base. Diventano importanti solo nella variante per giocatori esperti.

Ogni giocatore prende casualmente un tabellone. Decide su qual lato giocare. Poi, con 6 altri tabelloni, si compone una pila. Saranno utilizzati negli altri giri della partita. Se rimangono dei tabelloni si ripongono nella confezione.

Ogni tabellone galleria consiste di 20 spazi galleria sistemati in modo differente per ogni lato dei tabelloni.

Mescolare le carte Tesoro e metterle in una pila coperta sul tavolo
Le carte indicano quali e quante tessere cristallo si possono usare in quel giro per riempire il vostro tabellone galleria.



(L'informazione sui segni è usata solo nella variante per giocatori esperti)



*Tipo e numero di cristalli
(per esempio: 2 cristalli rossi)*

Ora, scegliete il Re dei nani, che segnerà i punti ottenuti durante la partita.

SVOLGIMENTO

1. pescare le carte Tesoro
2. piazzamento delle tessere cristallo
3. conteggio ed annotazione dei punti
4. pescare casualmente un nuovo tabellone galleria

1. Pescare le carte Tesoro

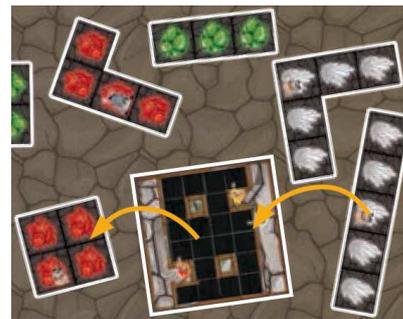
Ogni giocatore pesca una carta tesoro coperta.

2. Piazzamento tessere cristallo

Il Re dei nani dà il comando “NELLA MINIERA”. Tutti i giocatori simultaneamente rivelano le loro carte Tesoro ed iniziano a riempire la loro galleria più velocemente possibile. Perciò prendono le tessere cristallo dalla riserva comune indicate dalla loro carta Tesoro. Poi si prova a coprire tutti gli spazi della galleria del vostro tabellone, se possibile. Ovviamente nessuna tessera può uscire dal bordo della galleria e finire sulla roccia.

Importante: per prendere le tessere cristallo e piazzarle sulla galleria si usa una sola mano. Se si decide di non piazzare la tessera presa, la si rimette ordinatamente nella riserva e se ne prende un'altra. Le tessere cristallo già piazzate nella vostra galleria possono essere spostate con entrambe le mani.

I cristalli verdi, rossi e bianchi hanno molteplici forme differenti. In qualunque momento si possono cambiare i cristalli piazzati nella galleria con altri presi dalla riserva.



3. Conteggio ed annotazione dei punti

Quando un giocatore ha coperto tutti gli spazi della propria galleria, dichiara “FUORI DALLA MINIERA!”

Da ora, gli altri giocatori non possono piazzare altre tessere cristallo nelle rispettive gallerie.

Poi si procede al controllo del piazzamento delle tessere nelle gallerie, rimuovendo, se ce ne sono, quelle piazzate scorrettamente, ovvero quelle che sconfinano nella roccia o hanno un colore non previsto nella carta Tesoro o se il numero delle tessere usate non corrispondono al numero previsto sempre dalla carta Tesoro.

Ogni giocatore riceve 10 punti a cui toglie 1 punto per ogni spazio vuoto nella galleria.

Il giocatore che ha chiamato “fuori dalla miniera” riceve 2 punti bonus se ha coperto correttamente la sua galleria. Ma se sono stati riscontrati degli errori, ottiene 2 punti negativi.

Se si hanno 10 o più spazi vuoti si ricevono 0 punti.

Il Re dei nani ora annota i punti di tutti i giocatori.

Esempio: Tim chiama “FUORI DALLA MINIERA!” troppo presto. Ha piazzato un cristallo verde in più di quanti permessi ed un cristallo blu sulla roccia. Entrambe le tessere vengono rimosse. Per cui, Tim non ottiene i 2 punti di bonus per aver terminato il giro. Invece riceve 10 punti, da cui toglie 4 punti per spazi vuoti, dopo la rimozione delle tessere errate, ed altri 2 punti per la sua chiamata prematura. Quindi Tim ha conquistato solo 4 punti.



4. Pescare casualmente un nuovo tabellone galleria

Dopo il conteggio, il giocatore che ha chiamato la fine del giro, ripone la sua galleria nella scatola e ne prende una nuova dalla pila e la rimescola con quella degli altri giocatori. Poi ognuno riceve casualmente la nuova galleria, decidendo sua quale lato giocare. Se si riceve lo stesso tabellone del giro precedente, si gioca sul lato opposto. I cristalli ritornano nella riserva. Il nuovo giro inizia con la pesca della Carta Tesoro e quando il Re dei Nani dà il segnale d'inizio.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine di ogni giro, il giocatore che ne ha chiamato la fine, mette nella confezione la galleria appena usata e ne prende una nuova. Conseguentemente la partita termina quando non rimangono altre gallerie da pescare.

Ora il Re dei nani somma i punti accumulati dai giocatori dopo 7 giri.

Il giocatore con più punti vince la partita.

Variante per giocatori esperti

A) supporto degli elfi

Gli elfi osservano il caos e la frenesia dei nani dal bordo della galleria. Se riuscite a piazzare dei cristalli dello stesso colore accanto al corrispondente elfo, potete ottenere punti bonus, da ognuno di essi, al termine del giro.

Esempio: alla fine del giro, un cristallo blu della galleria di Carl è accanto all'elfo blu. Ottiene così 1 punto extra. Carl ha un altro punto extra dal cristallo bianco vicino all'elfo bianco. Invece, il cristallo vicino all'elfo verde è bianco, perciò nessun bonus. Così Carl, in questo giro ottiene: $10-4$ (spazi vuoti) $+1$ (bonus elfo blu) $+1$ (bonus elfo bianco) = 8 punti.

Se ci fosse stato un elfo giallo in questa galleria, Carl non avrebbe ricevuto nessun bonus perché nella corrente carta Tesoro non è indicato il cristallo giallo.



B) Elementi buoni, elementi cattivi

Informazioni sulle carte Tesoro per la variante avanzata:



sottrazione per ogni elemento di questo tipo nella galleria

elementi per alla fine del giro si hanno punti negativi

elementi per cui alla fine del giro si hanno punti bonus

bonus per ogni elemento di questo tipo nella galleria



Nelle loro esplorazioni sotterranee, i nani talvolta trovano altre risorse minerali, come l'oro e l'argento. Ma occasionalmente trovano anche creature sgradite come i tarli che mangiano i supporti delle gallerie o gli avidi ratti che vogliono rubare le provviste dei laboriosi nani.

Per un'ulteriore sfida potete incorporare questi elementi speciali nel gioco mostrati nelle carte Tesoro ed in alcune tessere cristallo. In questa variante cercate di piazzare gli elementi desiderabili () visibili nella vostra galleria come spesso è possibile ed evitare quelli indesiderabili ().

Al termine del giro, nel conteggio si possono ottenere 1 o 2 punti di bonus per gli elementi desiderabili o perdere 1 o 2 punti per quelli indesiderabili che si trovano nella vostra galleria.

Esempio: quando qualcuno chiama "FUORI DALLA MINIERA", la galleria di Ann risulta come segue:

la galleria non è completamente coperta, 4 spazi sono ancora vuoti. Significa $10-4=6$ punti. In aggiunta, la sua carta Tesoro indica che riceve 1 punto in meno per ogni tarlo e 2 punti in più per ogni pepita d'oro. Ha un tarlo e 2 pepite d'oro. Il risultato finale di questo giro è: $10-4-4+2+2=9$ punti.



Si può giocare con entrambe le varianti oppure con una sola delle due.

Anche giocando con le varianti, se un giocatore, alla fine del giro, ha più di 10 spazi vuoti nella galleria riceve 0 punti (e nessun bonus).