

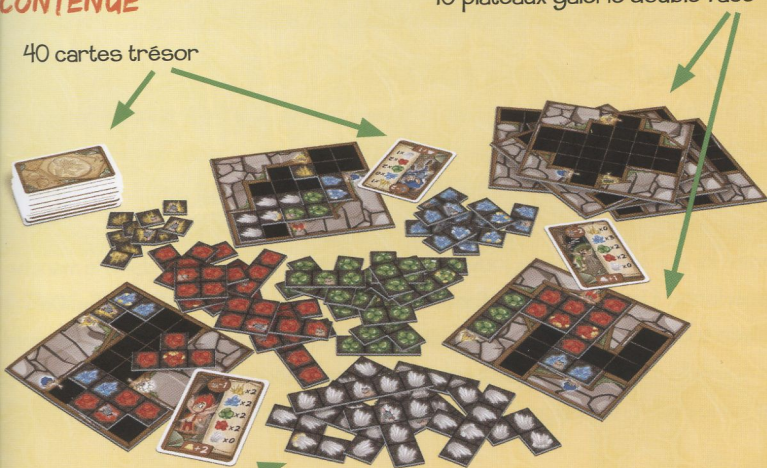
**UN JEU DE TUILES DÉBRIDÉ
POUR 2 À 4 CHERCHEURS DE CRISTAUX, À PARTIR DE 10 ANS**

L'ASSAUT DE LA MONTAGNE ! Les nains ont percé le secret des elfes de la mine et se ruent sous terre, équipés de pioches, pour extraire de précieux cristaux. Chacun creuse dans sa propre galerie et s'efforce de déterrer les cristaux qui, d'après les elfes, seraient cachés dans la mine. Dès qu'un nain est parvenu à trouver les cristaux qu'il recherche dans la totalité de sa galerie, il s'écrie tout haut : „OUT OF MINE!“ A ce signal, tous les nains doivent lâcher leur pioche et regagner la sortie. Puis on calcule les scores. Mais ce n'est qu'à la fin de la semaine, après sept manches de recherche, que sera désigné le nain le plus riche.

CONTENUE

40 cartes trésor

10 plateaux galerie double face



69 tuiles cristaux :

- 12 tuiles cristaux jaunes d'une case (toutes de la même forme)
- 16 tuiles cristaux bleues de deux cases (toutes de la même forme)
- 16 tuiles cristaux verts de trois cases (2x8 tuiles de deux formes différentes)
- 15 tuiles cristaux rouges de quatre cases (5x3 tuiles de cinq formes différentes)
- 10 tuiles cristaux blanches de cinq cases (de 10 formes différentes)

Vous aurez également besoin d'un stylo et de papier pour noter les points.

BUT DU JEU

Remplir les emplacements souterrains de votre plateau galerie avec le plus possible de tuiles cristaux adéquates. Mais pour cela, vous ne pourrez utiliser que les tuiles cristaux qui sont indiquées sur votre carte trésor. Moins il vous restera de cases de galerie vides à la fin d'une manche, plus vous marquez de points. Le joueur qui totalisera le plus de points après une semaine de travail (7 manches) remportera la partie.

MISE EN PLACE

Triez toutes les **TUILES CRISTAUX** par couleur et placez-les au centre de la table, pour qu'elles soient accessibles à tous les joueurs.

Les tuiles cristaux vertes, rouges et blanches sont disponibles sous différentes formes.

Les éléments représentés sur certaines tuiles cristaux n'ont pas d'effet dans le jeu de base. Ils interviennent uniquement dans la variante pour joueurs expérimentés.

Chaque joueur reçoit au hasard un **PLATEAU GALERIE**. Chacun décide ensuite de quelle face du plateau il souhaite jouer. Puis formez une pile de pioche avec les autres plateaux. S'il reste encore des plateaux, rangez-les dans la boîte : ils ne serviront pas.

Chaque plateau comprend 20 cases de galerie, agencées différemment selon les plateaux.



Mélangez les **CARTES TRÉSOR** et empilez-les face cachée sur la table. Ces cartes indiquent le type et le nombre de tuiles cristaux que vous pourrez utiliser dans cette manche pour remplir votre plateau galerie.

Type et nombre de cristaux (dans cet exemple : on doit utiliser deux tuiles cristaux rouges)



(Les informations sur les panneaux servent uniquement pour la variante expérimentée)

À présent, élisez un roi des nains. Il devra noter les scores au cours de la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

1. **PIOCHER DES CARTES TRÉSOR**
2. **PLACER DES TUILES CRISTAUX**
3. **DÉCOMPTER ET NOTER LES POINTS**
4. **PIOCHER DE NOUVEAUX PLATEAUX**

1. PIOCHER DES CARTES TRÉSOR

Chaque joueur pioche une carte trésor face cachée dans la pile.

2. PLACER DES TUILES CRISTAUX

Le roi des nains annonce : „ON CHEMINE DANS LA MINE !” Tous les joueurs révèlent alors en même temps leur carte trésor et commencent à remplir leur galerie personnelle le plus vite possible. Pour cela, ils ne peuvent prendre au milieu de la table que les tuiles cristaux qui sont indiquées sur leur carte trésor. Chacun essaie au mieux de recouvrir toutes les cases de son plateau. Une tuile cristaux ne doit, jamais déborder sur la roche, au-delà des limites de la galerie.

IMPORTANT ! Vous ne devez prendre les tuiles cristaux qu'à l'aide d'une seule main et n'utilisez aussi qu'une seule main pour les placer sur votre plateau. Si vous renoncez à placer une tuile cristaux sur votre plateau, remettez-la sur sa pile et piochez-en une autre. Vous pouvez déplacer les tuiles cristaux qui sont déjà présentes sur votre plateau à l'aide de vos deux mains.



3. DÉCOMPTER ET NOTER LES POINTS

Dès qu'un des joueurs a recouvert toutes les cases de galerie de son plateau, il annonce tout haut : „OUT OF MINE!” Dès lors, personne n'a plus le droit de placer de tuiles cristaux sur son plateau ! Puis tous les joueurs vérifient que les tuiles de leur plateau sont placées correctement. Si nécessaire, ils retirent les tuiles qui sont mal placées.

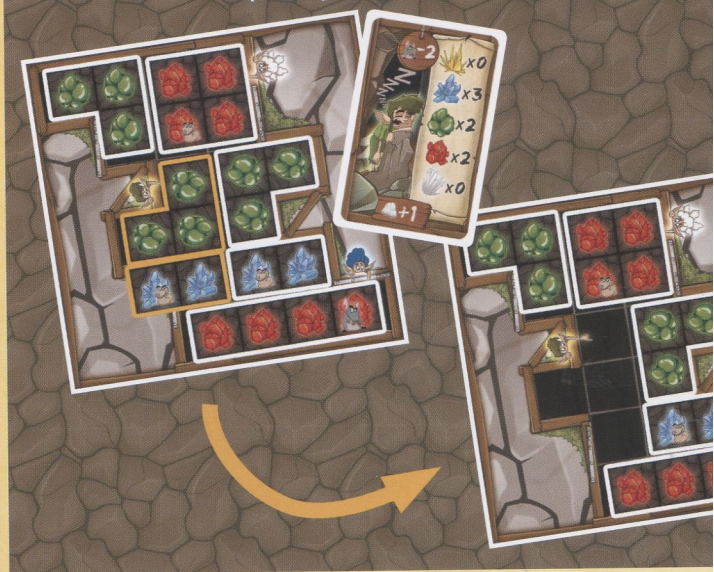
Une tuile cristaux n'est pas placée correctement si elle déborde des limites de la galerie, si sa couleur n'est pas présente sur la carte trésor de son propriétaire ou si le nombre de tuiles posées ne correspond pas au nombre indiqué sur la carte trésor. Chaque joueur a un capital **DE DÉPART DE 10 POINTS**. Pour chaque case vide de son plateau galerie, il perd 1 point.

Le joueur qui a annoncé „OUT OF MINE!” marque 2 points de bonus, s'il a bien rempli son plateau galerie correctement. S'il a commis la moindre erreur, il écope au contraire d'une pénalité de 2 points.

UN JOUEUR QUI A PLUS DE 10 CASES VIDES DANS SA GALERIE NE MARQUE AUCUN POINT.

Le roi des nains note les points marqués par les joueurs.

EXEMPLE : Tim a annoncé trop vite „OUT OF MINE!”. Il a placé une tuile cristaux verte de trop et une tuile cristaux bleue débordait des limites de la galerie. Les deux tuiles posées illégalement sont retirées. Par conséquent, Tim ne marque pas les 2 points de bonus pour avoir terminé en premier. Ses 10 points de départ, il perd 4 points pour les cases désormais vides de son plateau, suite au retrait des tuiles cristaux mal placées, et 2 autres points sont déduits pour son annonce prématurée. Au final, on note donc pour Tim une manche un score de 4 points pour Tim.



4. PIOCHER DE NOUVEAUX PLATEAUX

Une fois les scores notés, le joueur qui a annoncé „OUT OF MINE!” prend un nouveau plateau galerie dans la boîte. Il en prend un nouveau dans la pile et le place devant lui sur la table. On distribue ensuite un nouveau plateau à chaque joueur, qui décide sur quelle face il veut jouer, puis il remplace toutes les tuiles cristaux sur leurs piles respectives. Puis on annonce une nouvelle manche : chaque joueur pioche une nouvelle carte trésor. Le roi des nains redonne le signal de départ.

FIN DE LA PARTIE

A la fin de chaque manche, le joueur qui a annoncé „OUT OF MINE!” prend un nouveau plateau galerie dans la boîte et en remet un nouveau en jeu. Par conséquent, la partie se termine au terme de la septième manche, lorsqu'il n'y a plus de nouveau plateau à mettre en jeu.

Puis le roi des nains additionne tous les points marqués par chaque joueur au cours des sept manches. **LE JOUEUR QUI TOTALISE LE PLUS DE POINTS GAGNE LA PARTIE.**

VARIANTE POUR JOUEURS EXPERTS

A) L'AIDE DES ELFES

Les elfes observent les allées et venues frénétiques des nains depuis le bord des galeries. Si vous parvenez à faire coïncider des cristaux de la bonne couleur avec les elfes correspondants à la fin d'une manche, vous obtenez un point de bonus pour chacun d'eux.

EXEMPLE : A la fin d'une manche, Carl possède sur son plateau une tuile cristaux bleue placée à côté d'un elfe bleu. Cela lui rapporte un point de bonus. Carl marque également un autre point de bonus pour la tuile cristaux blanche située à côté de l'elfe blanc. Par contre, la tuile cristaux à côté de l'elfe vert est de couleur blanche. Cela ne lui vaut aucun bonus.

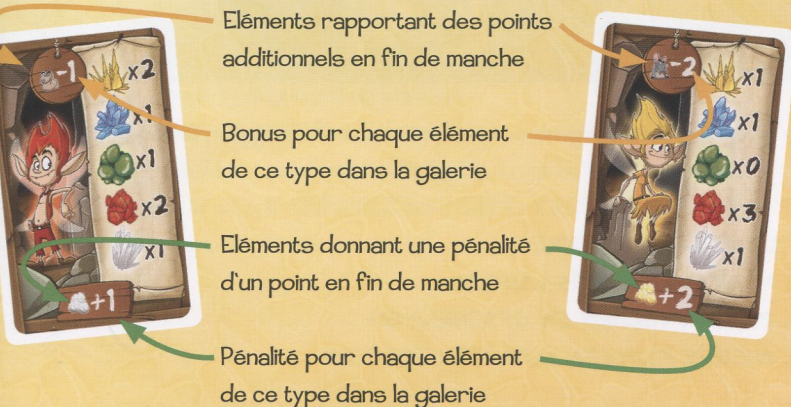
Pour cette manche, Carl totalise donc : $10 - 4$ (cases de galerie vides) + 1 (bonus pour l'elfe bleu) + 1 (bonus pour l'elfe blanc) = 8 points.

Si l'y avait eu un elfe jaune sur son plateau galerie, Carl n'aurait pas pu obtenir un bonus grâce à lui, car sa carte trésor pour cette manche n'indique pas de cristaux jaunes.



BONNE PIOCHE, MAUVAISE PIOCHE

Information des cartes trésor concernant la variante pour joueurs experts :



Lors de leurs expéditions sous terre, les nains tombent également par sur d'autres minerais précieux, comme de l'or ou de l'argent. Mais ils peuvent aussi rencontrer des créatures nuisibles, tels que des vers qui dévorent les poutres en bois des galeries ou des rats voraces qui cherchent à piller les provisions des nains travailleurs.

Pour corser la difficulté de jeu, vous pouvez incorporer dans la partie certains éléments présents sur les cartes trésor et sur certaines tuiles cristaux. Cette variante consiste à essayer de faire apparaître le plus possible d'éléments positifs ($+2$) dans votre galerie, tout en évitant autant que possible les éléments négatifs (-2).

Lors du décompte terminant chaque manche, vous obtenez un ou deux points de bonus pour chaque élément positif présent sur votre plateau, et un ou deux points de malus pour chaque élément négatif.

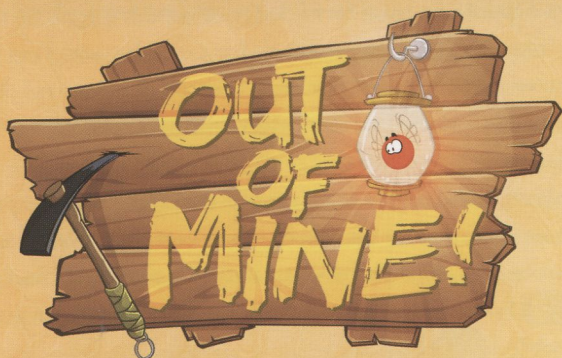
Exemple : Au moment où quelqu'un annonce „OUT OF MINE!”, voici la situation sur le plateau d'Anne :



Sa galerie n'est pas entièrement remplie. Il reste quatre cases vides. Elle marque donc $10 - 4 = 6$ points. De plus, sa carte trésor indique qu'elle doit recevoir un point de malus pour chaque ver et deux points de bonus pour chaque pépite d'or visibles dans sa galerie. Sur son plateau, il y a un ver et deux pépites d'or. Des six points restants, il faut donc soustraire un point pour le ver, mais ajouter deux points de bonus par pépite d'or. Au total, elle marque donc pour cette manche : $10 - 4 - 1 + 2 + 2 = 9$ points.

Vous pouvez utiliser la variante complète pour joueurs experts, ou, pour commencer, seulement inclure les elfes ou les trouvailles.

Dans cette variante pour joueurs experts, on applique aussi la règle spéciale selon laquelle un joueur qui a **PLUS DE 10 CASES VIDES DANS SA GALERIE** à la fin d'une manche ne marque **AUCUN POINT** (pas même de points de bonus).



EEN SNEL LEGSPEL VOOR 2-4 KRISTALZOEKERS VANAF 10 JAAR

DE BERG ROEPT! Met houwelen en de geheime kennis van de mijnelven, duiken de dwergen onder de grond, om fraaie kristallen uit te hakken. Iedere dwerg krijgt een eigen mijngang, om de kristallen uit te hakken, die er volgens de elfen moeten zijn. Als het een dwerg lukt om in alle hoeken van zijn mijngang de voorspelde kristallen te vinden, dan klinkt de kreet „OUT OF MINE!“ Dat is het teken voor alle dwergen om hun houwelen te laten rusten en weer bovengronds te komen. Nu wordt er afgerekend, maar pas aan het eind van de week, nadat ze zeven keer hebben kunnen hakken, zal blijken welke dwerg de beste mijnwerker was.

INHOUD

40 schatkaarten

10 tweezijdige kaarten
met mijngangen



69 kristalkaartjes:

- 12 x gele kristalkaartjes van 1 vierkantje (alle van dezelfde vorm)
- 16 x blauwe kristalkaartjes van 2 vierkantjes (alle van dezelfde vorm)
- 16 x groene kristalkaartjes van 3 vierkantjes (2 verschillende vormen, elk 8 keer)
- 15 x rode kristalkaartjes van 4 vierkantjes (5 verschillende vormen, elk 3 keer)
- 10 x witte kristalkaartjes van 5 vierkantjes (10 verschillende vormen)

Je hebt ook pen en papier nodig om de punten op te schrijven.

DOEL VAN HET SPEL

Leg zo veel mogelijk passende kristalkaartjes in je mijngang. Je mag kristallen gebruiken die op je schatkaart staan aangegeven. Hoe minder in je mijngang leeg blijven, hoe meer punten je krijgt. Wie van de dwergen een week werken (7 spelronden) de meeste punten heeft is de winnaar.

SPELVOORBEREIDING

Sorteer alle **KRISTALKAARTJES** op kleur en leg ze voor iedereen gemakkelijk bereikbaar midden op tafel.

De groene, rode en witte kristalkaartjes hebben verschillende vormen.

De elementen die op de kaartjes staan afgebeeld spelen geen rol in het gewone spel, ze zijn bedoeld voor de expert-versie.

Elke dwerg trekt blind (bijvoorbeeld onder een doek) een **MIJNGANGKAART**. De dwerg mag kiezen welke kant hij boven legt. Leg 6 mijngangkaarten om later te gebruiken. Als er mijngangkaarten over blijven, kunnen die terug in de doos.

Elke mijngangkaart heeft 20 mijnvelden, maar op iedere kaart steeds anders gerangschikt.



Schudt de **SCHATKAARTEN** en leg ze als verdeckte stapel op tafel. Op iedere schatkaart is aangegeven hoe veel en welke kristalkaartjes je in deze mijn gebruikt om je mijngang te vullen.

Aantal en soort kristallen (bijvoorbeeld: er moeten twee rode kristalkaartjes worden gebruikt)



(De informatie op de achterzijde van de borden is alleen van belang voor de expert-versie)

Je moet nog de dwergenkoning kiezen, die in dit spel jullie punten bijhoudt.

SPELVERLOOP

1. **SCHATKAART TREKKEN**
2. **KRISTALKAARTJES LEGGEN**
3. **PUNTEN TELLEN EN OPSCHRIJVEN**
4. **NIEUWE MIJNGANGKAARTEN TREKKEN**

1. SCHATKAART TREKKEN

Elke dwerg trekt blind een schatkaart van de stapel.

2. KRISTALKAARTJES LEGGEN

De dwergenkoning geeft het bevel: „**DE MIJN IN!**“ De dwergen leggen allemaal tegelijk hun schatkaart open voor zich en proberen hun mijngangen zo snel mogelijk te vullen. Ze pakken de kristalkaartjes uit de voorraad midden op tafel, zoals het op de schatkaart aangegeven staat. Daarmee probeer je alle velden van je mijngang te bedekken. Er mag geen kristalkaartje buiten de mijngang uitsteken.

BELANGRIJK! De kristalkaartjes mag je maar met één hand oppakken en op je mijngang leggen. Als je het kaartje er toch niet op wilt leggen, leg het met dezelfde hand weer terug bij de voorraad en pakt een nieuwe. Kristalkaartjes die al in je mijngang liggen mag je met twee handen verplaatsen.

De groene, rode en witte kristalkaartjes hebben verschillende vormen.

Je mag altijd een kristalkaartje dat al in je mijngang ligt omwisselen voor eentje uit de voorraad.



3. PUNTEN TELLEN EN OPSCHRIJVEN

Als de eerste dwerg alle 20 mijnvelden in zijn mijngang heeft bedekt, roept hij: „**OUT OF MINE!**“ De andere dwergen stoppen meteen en leggen geen kaartjes meer! Alle dwergen kijken goed of de kristalkaartjes wel goed in hun mijngang liggen en halen verkeerd gelegde kaartjes weg. Een kristalkaartje ligt verkeerd als hij buiten de mijngang uitsteekt, een kleur heeft die niet op de schatkaart staat, of als het aantal kristalkaartjes van een bepaalde kleur, niet klopt met wat op de schatkaart staat.

Elke dwerg krijgt **PER RONDE 10 PUNTEN**. Maar daarvan moeten alle lege velden van je mijngang afgetrokken worden.

De dwerg die „**OUT OF MINE!**“ riep, krijgt 2 extra punten, als zijn mijngang correct is gevuld. Als hij iets fout heeft liggen, krijgt hij 2 strafpunten.

WIE MEER DAN 10 LEGE MIJNVELDEN HEEFT, KRIJGT 0 PUNTEN.

De dwergenkoning schrijft alle punten op.

VOORBEELD: Tim heeft te vroeg „**OUT OF MINE!**“ geroepen. Hij heeft één groen kristalkaartje meer gebruikt dan was toegestaan, en een blauw kristalkaartje steekt buiten zijn mijngang uit. De twee verkeerd gelegde kristalkaartjes worden weggehaald. Tim krijgt dus in ieder geval niet de 2 bonuspunten. Van zijn gewone 10 punten gaan er 4 af (onbedekte mijnvelden in zijn mijngang, nu die verkeerd gelegde kristalkaartjes zijn weggehaald) en nog 2 strafpunten, omdat hij ten onrechte „**OUT OF MINE!**“ heeft geroepen. Dus voor Tim worden in deze ronde 4 punten genoteerd.



4. NIEUWE KAARTEN MET MIJNGANGEN TREKKEN

Na de puntentelling legt de dwerg die „**OUT OF MINE!**“ riep, zijn kaart met zijn mijngangen terug in de doos en pakt een nieuwe van de stapel. Die schudt hij met de kaarten van zijn medespelers. Dan trekt elke dwerg weer een kaart en kiest welke kant hij boven legt. Wie dezelfde kaart kreeg als in de vorige ronde, neemt nu de andere kant om mee te spelen. Leg alle kristalkaartjes weer gesorteerd midden op de tafel. De nieuwe ronde begint met het trekken van een nieuwe schatkaart, waarna de dwergenkoning roept: „**DE MIJN IN!**“

EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van elke ronde legt de speler die „**OUT OF MINE!**“ riep, zijn mijngangkaart terug in de doos en pakt een nieuwe kaart van de stapel. Het spel is dus afgelopen als er na de zevende ronde geen nieuwe mijngangkaart op voorraad ligt.

De dwergenkoning telt nu alle punten van de zeven ronden, per speler bij elkaar. **DE SPELER MET DE MEESTE PUNTEN HEEFT HET SPEL GEWONNEN.**

VERSIE VOOR EXPERTS

A) HULP VAN DE ELFEN

Vanaf de rand van de mijn kijken de elfen naar het ijverige hakken van de dwergen. Als het de dwergen lukt om aan het einde van de ronde naast de elfen een kristal te hebben liggen met de juiste kleur, dan krijgen ze daar een extra punt voor.

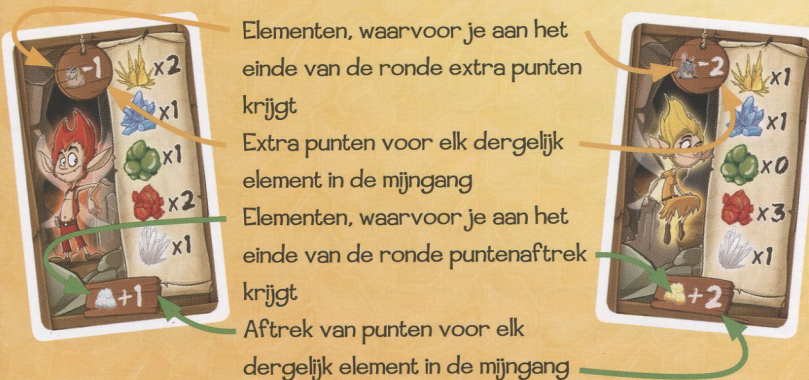
VOORBEELD: Aan het einde van de ronde, ligt er op Karstens mijningangkaart naast de blauwe elf een blauw kristalkaartje. Daar krijgt hij een extra punt voor. Voor het witte kristalkaartje naast de witte elf krijgt Karsten nog een extra punt. Maar naast de groene elf ligt een wit kristalkaartje, dus daarvoor krijgt hij geen extra punt. Karstens score in deze ronde is dus: $10 - 5$ (onbelegde mijnvelden) + 1 (extra voor de blauwe elf) + 1 (extra voor de witte elf) = 7 punten.

Als er op zijn mijningangkaart een gele elf was geweest, had Karsten daar nooit een extra punt voor kunnen krijgen, omdat er op zijn schatkaart geen gele kristallen worden voorspeld.



B) GOEDE ELEMENTEN – SLECHTE ELEMENTEN

Informatie bij de expertversie op de schatkaart:



Bij hun zoektochten in de mijnen ontdekken de dwergen soms andere bodemschatten, zoals goud en zilver. Maar af en toe zijn er ook onaangename beesten als houtwormen, die de steunbalken van de mijn gangen ruïneren, of hongerige ratten, die de proviand willen inpikken van de ijverige dwergen.

Om het nog moeilijker te maken, kun je deze elementen in het spel brengen. Ze zijn op de schatkaarten en op een paar kristalkaartjes afgebeeld. In de expertversie moet je proberen de goede elementen ($+2$) zo veel mogelijk in je mijn gang te plaatsen en de slechte elementen (-2) te vermijden.

Bij de puntentelling aan het einde van iedere ronde, krijg je één of twee punten voor elk goede element dat in je mijn gang ligt, en één of twee punten aftrek voor elk slecht element.

VOORBEELD: De mijningangkaart van Annika levert na het uitroepen van „OUT OF MINE!“, het volgende op:



Op haar mijningangkaart zijn nog vier velden onbelegd, dus ze krijgt $10 - 4 = 6$ punten. Op haar schatkaart staat bovendien, dat ze een punt aftrek krijgt voor elke houtworm en twee extra punten voor elk goudklompje in haar mijn gang. In haar mijn gang is één houtworm en er liggen twee goudklompjes. Dus van haar 6 punten wordt er een punt afgetrokken voor de houtworm en voor elk goudklompje worden twee punten bij geteld. Ze krijgt dus voor deze ronde $10 - 4 - 1 + 2 + 2 = 9$ punten.

Je kunt de expertversie compleet spelen, of eerst alleen de elfen, en daarna de slechte elementen in je spel laten meespelen.

Ook bij de expertversie geldt, wie aan het einde van de ronde **MEER ONBELEGDE VELDEN** in zijn mijn gang heeft, krijgt **0 PUNTEN** (en ook geen punten aftrek).

© 2014 HUCH! & friends
Inventor: Martin Nedergaard Andersen
Illustration: Marek Blaha
Design: HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Translation: „Word for Wort“
English: Sybille & Bruce Whitehill
Française: Sylvain Gourgeon
Nederlandse: Geert Bekkering

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH +
Bgm.-Landmann-Platz
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

HUCH! & friends