

Oh nein! Die Schnackelstein!



Carmen Kleinert
Klaus Zoch

Ein actionreiches Wühlspiel
für 2 bis 5 Spieler ab 6 Jahren



Streifentoni, der Olympiasiegerwurm im Wettwühlen reibt sich den Kopf. Beim Training im Schlosspark ist er gegen einen Stein geknallt. „Was ist los?“, fragt der dicke Maulwurf, der unterm selben Rasen wohnt. „Ach! Die abgedrehte Gräfin Schnackelstein hat Juwelen im Schlosspark vergraben, weil sie glaubt, daraus wachsen Edelsteinbäume“, seufzt Karolinchen, die Konditionstrainerin. „In einer Woche soll hier die Wurmwühlweltmeisterschaft stattfinden. Bis dahin müssen alle Steine ausgebuddelt sein. Das schaffen wir armen Würmer nie.“ „Wetten, doch?“ dröhnt da der Maulwurf und ruft seine Schwestern und Brüder. „Ran an die Schaufeln! Buddelt was das Zeug hält!“ Karolinchen jauchzt: „Wer die meisten Steine ausbuddelt, erhält eine Freikarte für die Wurmwühlweltmeisterschaft.“ „Krass, Digger!“ rufen die Maulwürfe begeistert im Chor und sind kaum noch zu bremsen.

Spielidee:

Schiebt die Maulwürfe durch ihre Gänge und lasst sie Edelsteine ausbuddeln. Rubine dürft ihr behalten und Diamanten bringen euch weitere Edelsteine. Doch aufgepasst: Wer Saphire ausgräbt, verschenkt sie an alle Mitspieler! Und Vorsicht vor den Käfern der Gräfin: Die wollen euch beklauen!

Schätzt ab, an welcher Stelle sich die Maulwürfe und Käfer gerade befinden. Überlegt gut, welcher Maulwurf für euch buddeln soll. Und wählt klug die Länge eures Wühlplättchens. Wer am Ende die meisten Edelsteine besitzt, wird Buddelmeister.

Material:

1 kleinerer Spielplan (B) mit Maulwurfshügeln (Löcher) und einem Baumstumpf

50 Edelsteine:

24 (rote) Rubine

20 (blaue) Saphire

6 (weiße) Diamanten



88 Wühlplättchen:

69 Erdplättchen
in unterschiedlichen
Längen



Jokerplättchen:

5 extra lange



5 extra kurze



in unterschiedlichen Längen:



6 Käferplättchen

3 Wurmplättchen



1 großer Spielplan (A) mit „Wühlgängen“



4 Maulwürfe

Das Spiel ab 6 Jahren:

Vorbereitung:

Legt den kleinen Spielplan (B) auf den großen (A) und verbindet beide mit den Steckhaltern – so wie ihr es im Bild seht.



Legt vor jeden Wühlgang einen der vier Maulwürfe



Dann befüllt ihr die Maulwurfshügel mit Edelsteinen – Hier ein Beispiel für 4 Spieler:



In weiteren Partien könnt ihr die Steine anders auslegen. Beachtet dabei nur folgende Vorgaben:

SAPHIRE (BLAUE STEINE)

Befüllt **5 Hügel** mit Saphiren. Legt in jeden dieser Hügel einen **Stein weniger als ihr Spieler** seid. (Spielt Ihr zu fünft, werden je 4 Saphire hineingelegt. Spielt ihr zu viert, sind es 3 Saphire pro Hügel, usw.)



Danach legt ihr drei beliebige Edelsteine auf den **Baumstumpf**.



DIAMANTEN (WEISSE STEINE)

Befüllt **5 Hügel** mit **je einem** Diamant – aber nie den ersten Hügel jedes Ganges.



Alle Edelsteine, die noch übrig sind, legt ihr in die Schachtel zurück. Sie werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt.



RUBINE (ROTE STEINE)

In die restlichen **10 Hügel** legt ihr Rubine. Ihr könnt für jeden dieser Hügel frei entscheiden, ob ihr ihn mit **einem oder mit 2** Rubinen befüllt. Manche Hügel dürft ihr sogar mit 3 Rubinen befüllen.



Jeder Spieler bekommt ein extra langes und ein besonders kurzes **Jokerplättchen**, das er vor sich ablegt. Ihr erkennt sie am hellen Rand. Bleiben Jokerplättchen übrig, legt ihr sie zurück in die Schachtel.



Die **6 Käfer-** und die **3 Wurmplättchen** legt ihr offen und getrennt voneinander ab. Aus allen übrigen Wühlplättchen bildet ihr daneben einen **Haufen**.




Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit den größten Händen beginnt.

Spielablauf:

Wühlplättchen hineinschieben

Wer an der Reihe ist, nimmt ein Wühlplättchen seiner Wahl und schiebt damit einen **beliebigen** Maulwurf vorwärts:




- ☀ Im **ersten Zug jedes** Spielers muss dieses Wühlplättchen ein **Käfer-** oder **Wurmplättchen** sein. 
- ☀ Ab dem **zweiten Zug** dürft ihr ein beliebiges Wühlplättchen verwenden. Das kann ein Käfer- oder Wurmplättchen, ein eigenes Jokerplättchen oder ein Erdplättchen vom Haufen sein.
- ☀ Ihr dürft **immer frei entscheiden, welchen Maulwurf** ihr nach vorne schiebt – solange er noch im Wühlgang unterwegs ist.

WICHTIG! Schiebt jedes Wühlplättchen LANGSAM in einen Wühlgang hinein, bis es dort komplett verschwunden ist. Schnippen oder schwungvolles Vorwärtsrutschen ist nicht erlaubt!

Edelsteine ausbuddeln

Wer mit einem Maulwurf einen Maulwurfshügel erreicht, darf alle Steine aus diesem Hügel herausnehmen. (Es reicht schon, wenn nur die Spitze der Maulwurfschnauze zu sehen ist). Erreicht der Maulwurf im selben Spielzug nacheinander zwei Hügel, nehmt ihr die Steine aus beiden Hügeln heraus.



-  Wer **Rubine** ausbuddelt, darf sie behalten.
-  Wer **Saphire** ausgräbt behält **keinen**, sondern **verschenkt** sie: Jeder Mitspieler erhält einen davon.
-  Wer einen **Diamanten** herausholt, behält ihn und bekommt noch einen Finderlohn: Er nimmt vom **Baumstumpf** alle Edelsteine **einer Farbe** an sich (sofern dort welche vorhanden sind).

Jeder legt seine gesammelten Edelsteine sichtbar vor sich auf den Tisch.

Käfer und Würmer

Käfer stehlen einen Edelstein – Würmer bringen einen Extrazug.

Wer einen Maulwurf so geschoben hat, dass **jetzt im selben Gang** ein oder mehrere **Käfer** (in Maulwurfshügeln) sichtbar sind, muss für **jeden** dieser Käfer einen seiner Edelsteine abgeben. Er legt diese Edelsteine auf den **Baumstumpf** des Spielplans. Wer keinen Edelstein hat, muss auch keinen abgeben.



Wer durch sein Schieben im betreffenden Gang mindestens einen **Wurm** zum Vorschein gebracht hat, sammelt zuerst die erreichten Edelsteine ein und ist dann noch einmal am Zug. Ist danach erneut ein Wurm sichtbar, ist der Spieler nochmals am Zug. Es ist nicht erlaubt, Züge verfallen zu lassen!



Das müsst ihr dabei beachten:

- ☀ Es genügt, wenn nach dem Schieben die Spitze oder das Ende eines Wurms oder Käfers zu sehen ist.
- ☀ Würmer und Käfer, die durch den Maulwurfshügel nur „hindurchkrabbeln“ und nach dem Schieben nicht mehr zu sehen sind, haben keine Bedeutung. Solche Käfer stehlen nicht und solche Würmer bringen keinen Extrazug.

WICHTIG! Achtet auf die REIHENFOLGE: Schieben – Ausbuddeln – Käfer – Würmer.
Wer zum Beispiel einen Diamanten ausbuddelt und gleichzeitig KÄFER UND WÜRMER am Ende seines Spielzuges zum Vorschein bringt, nimmt immer ZUERST DIE STEINE einer Farbe vom Baumstumpf, bevor er dort einen Stein abgeben muss. Zuletzt darf er ein weiteres Plättchen in einen Wühlgang schieben.

Blockierte Wühlgänge

„Krabbelt“ ein Maulwurf am Ende des Spielplans aus seinem Gang heraus (sobald dort die Nasenspitze von ihm zu sehen ist), **dürft ihr in diesen Gang keine Plättchen mehr schieben!** Setzt diesen Maulwurf verkehrt herum an den Anfang seines Ganges. Der Gang ist nun blockiert.



Spielende und Gewinner:

Das Spiel endet, wenn alle Maulwürfe ihren Gang verlassen haben. Jetzt zählt ihr eure Steine. Wer die meisten Edelsteine gesammelt hat, ist **BUDELMEISTER** und bekommt eine Freikarte für die Wurmühlweltmeisterschaft! Bravo!

☀ **Vereinfachte Variante für Kinder ab 4 Jahren** ☀

Der Baumstumpf bleibt frei. Er hat keine Funktion.

Alle Edelsteine sind gleich: Diamanten und Saphire haben keine Extrafunktion und werden wie Rubine behandelt. Alle gesammelten Edelsteine darf man behalten.

Joker-, Käfer- und Wurmplättchen legt ihr in die Schachtel zurück. Sie werden nicht benötigt.

Autoren: Carmen Kleinert
 Klaus Zoch

Illustration: Heidemarie Rüttinger

©2015 Zoch Verlag
 Briener Str. 54a
 80333 München

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Art.Nr.: 60 110 5061

Oh nein! Die Schnackelstein!



Carmen Kleinert
Klaus Zoch

An action-packed burrowing game
for 2 to 5 players, 6 years and up



Stripy Toni, the Olympic worm winner in the digging competition, rubs his head. During his training in the castle park, he has crashed into a stone. „What’s the matter,” the pudgy mole who lives underneath the same lawn asks. „Ah!” Karolinchen, the fitness coach, sighs, „The wacky Countess Schnackelstein has buried gems in the castle park because she believes that they will grow into gem trees. In one week, the World Worm Burrowing Championship is supposed to take place here. By then, all the gems have to be dug up. We poor worms will never manage to do this in time.” „Wanna bet?” the mole roars as he calls his sisters and brothers. „Move your shovels! Burrow as fast as you can!” Karolinchen cheers: „Whoever digs up the most gems will get a free ticket for the World Worm Burrowing Championship.” „Cool, man!” the moles shout in unison and can hardly be held back.

Game idea:

Shove the moles through their tunnels and have them dig up gems. You may keep rubies; and diamonds give you more gems. But watch out: If you dig up sapphires, you’ll have to give them away to all the other players! And beware of the countess’ beetles – they want to steal from you!

Estimate at what spot the moles and beetles are right now. Consider carefully which mole should dig for you. And choose cleverly the length of your burrowing tile. The player who owns the most gems in the end becomes the burrow master.

Components:

1 smaller gameboard (B) with molehills (holes) and a tree stump

50 gems:

- 24 (red) rubies
- 20 (blue) sapphires
- 6 (white) diamonds



88 burrowing tiles

69 soil tiles in
different lengths



Joker tiles:

5 extra long



5 extra short



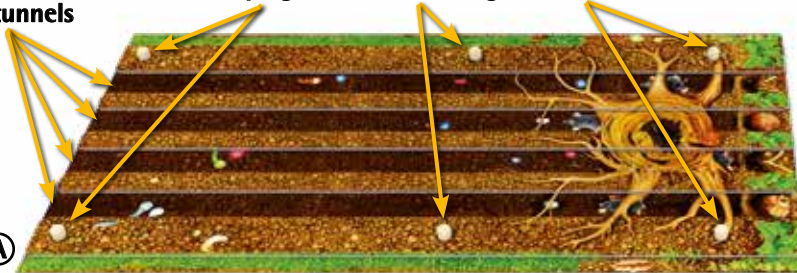
(B)



Burrowing
tunnels

6 plugs to connect the gameboards

(A)



1 large gameboard (A) with „burrowing tunnels“



4 moles



6 beetle tiles



3 worm tiles



The Game for Players from 6 years on



Set-up:

Put the smaller gameboard (B) on top of the larger gameboard (A) and connect both by using the plugs, as you see in the illustration.



Take the four moles and place one in front of each burrowing tunnel.



Fill the molehills with gems – here you see an example for a four-player game:



In each game, you may lay out the gems in a different way. You only have to follow these specifications:

SAPPHIRES (BLUE STONES)

Fill **5 molehills** with sapphires. In each of these hills, put **one stone less than there are players**. (In the five-player game, you place 4 sapphires each. With four players, it's 3 sapphires per hill, etc.)



After that, put any 3 gems on the **tree stump**.

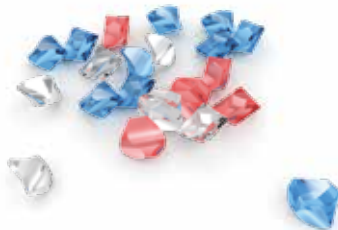


DIAMONDS (WHITE STONES)

Fill **5 molehills** with one diamond **each** – but never the first hill of a tunnel.



Put all remaining gems back into the box. They won't be needed for the game.

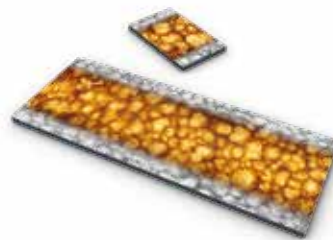


RUBIES (RED STONES)

Put rubies in the remaining **10 molehills**. For each of these hills, you can freely choose whether you fill it with **1 or 2** rubies. Some hills may even be filled with 3 rubies.



Each player gets one extra-long and one extra-short **joker tile** and puts them in front of him. You can identify them by their light borders. If there are joker tiles left, put them back into the box.



Lay out the **6 beetle tiles** and the **3 worm tiles** face up and separate from each other. Next to them, form a **heap** with all the other burrowing tiles.








The game plays clockwise. The player with the largest hands begins.

This is How You Play the Game:

Sliding in burrowing tiles

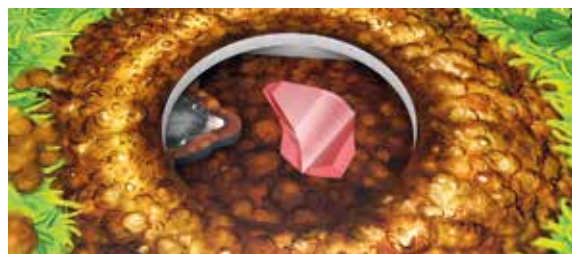
On your turn, you choose a burrowing tile and use it to move **any** mole forward:




-  On **each player's first turn**, this burrowing tile must be a **beetle tile** or **worm tile**.  
-  From the **second turn** on, you may use any kind of burrowing tile. This can be a beetle tile or a worm tile, one of your own joker tiles, or a soil tile from the heap.
-  You may **always freely choose which mole** you shove forward – as long as it is still inside the burrowing tunnel.

IMPORTANT! Shove each burrowing tile SLOWLY into a burrowing tunnel until it disappears completely inside it. You are not allowed to flick it or slide it forward vigorously!

Digging up gems

If you move your mole so that it reaches a molehill, you may take all gems out of this hill. (It is sufficient if just the peak of the mole's snout is visible.) If the mole reaches two hills in a row on the same turn, you take the gems out of both hills.



-  If you dig up **rubies**, you may keep them.
-  If you dig up **sapphires**, you don't keep **any** of them, but **give them away** – each of the other players gets one of them.
-  If you dig up a **diamond**, you keep it and, in addition, get a finder's fee: You take all gems of **one color** from the **tree stump** (provided there are any).

Each player puts the gems he has collected in front of him on the table for all to see.

Beetles and worms

Beetles steal a gem; worms give you an extra turn.

If you have shoved a mole in such a way that **now** one or more **beetles** (in molehills) are visible in **the same tunnel**, you have to give up one of your gems for **each** of these beetles. Put these gems on the **tree stump** of the gameboard. If you don't have any gems, you don't have to give up any.



If, because of your shoving in the tunnel, you have revealed at least one **worm**, you first collect the gems you have reached and then take another turn. If there is again a worm visible, you even get one more turn. You're not allowed to let turns go to waste!

This is what you need to consider:

- It is sufficient if the tip or the rear of a worm or beetle is visible after the shoving.
- Worms and beetles that only **"crawl through"** the molehill and are no longer visible after the shoving have no significance. Such beetles don't steal and such worms don't give you an extra turn.



IMPORTANT! Observe the ORDER: shoving – digging up – beetles – worms.
If you dig up a diamond, for example, and also reveal BEETLES AND WORMS at the end of your turn, you always FIRST take the GEMS of one color from the tree stump before you have to give up and place a gem there. Finally, you may shove another tile into a burrowing tunnel.

Blocked burrowing tunnels

If a mole "crawls" out of its tunnel at the end of the gameboard, (i.e., as soon as its nose tip becomes visible), **you may no longer shove any tiles into this tunnel!** Position this mole the other way around (snout sticking out) at the beginning of its tunnel, thus blocking the tunnel.



Ending and Winning the Game:

The game ends when all moles have left their tunnels. Now you count your gems. The player who has collected the most gems is the BURROW MASTER and gets a free ticket for the World Worm Burrowing Championship. Bravo!



Simplified Variant for Children from 4 years on



The tree stump stays empty; it has no function.

All gems are the same: Diamonds and sapphires have no special function and are treated like rubies. You may keep all gems you have collected.

Put the joker tiles, beetle tiles and worm tiles back into the box. They won't be needed.

Authors: Carmen Kleinert
Klaus Zoch

Illustration: Heidemarie Rüttinger

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Art.Nr.: 60 110 5061

©2015 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Oh nein! Die Schnackelstein!



Carmen Kleinert
Klaus Zoch

Un jeu de fouilles mouvementé
pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans



Toni Rayures, le champion olympique des creuseurs de galeries se frotte la tête. Alors qu'il s'entraînait dans le parc du château, il s'est cogné contre une pierre. « Qu'est-ce qui t'arrive ? » lui demande Madame la Taupe, qui habite sous le même gazon ? « Ah, cette folle de comtesse Agathe de Breloque a enterré ses bijoux dans le parc parce qu'elle espère faire pousser des arbres à pierres précieuses », soupire Caro, sa préparatrice physique. « Dans une semaine doit avoir lieu la coupe du monde des vers fouisseurs. D'ici là, il faut que toutes les pierres aient été déterrées. Nous autres, pauvres petits vers, n'y arriveront jamais ! » « Tu paries ? », gronde la taupe ? Et elle appelle ses sœurs et ses frères. « Allez, tous à vos pelles, et creusez autant que vous le pouvez ! » Caro les encourage : « Celui ou celle qui aura déterré le plus de pierres aura droit à un ticket d'entrée gratuit pour la coupe du monde de vers fouisseurs. » « Génial, à nous de jouer ! » crient toutes en chœur les taupes enthousiastes que plus rien n'arrête...

Principe du jeu :

Poussez les taupes à travers leurs galeries et déterrez les pierres précieuses. Vous pouvez garder les rubis ; les diamants, eux, vous permettent de gagner des pierres supplémentaires. Mais attention : celui qui déterrera des saphirs devra les offrir à tous ses adversaires ! Et prenez garde aux petites bêtes de la comtesse : ils veulent vous voler !

A vous d'estimer où se trouvent les taupes et les petites bêtes en ce moment. Réfléchissez bien : quelle taupe doit creuser pour vous et quelle taille de tuile Galerie allez-vous choisir astucieusement. Celui qui possédera le plus de pierres précieuses à la fin remportera la partie.

Contenu :

1 petit plateau de jeu (B) avec des taupinières (trous) et une souche d'arbre

50 pierres précieuses :

24 rubis (rouges)

20 saphirs (bleus)

6 diamants (blancs)



88 tuiles Galerie :

69 tuiles Terre de différentes longueurs



des tuiles Joker :

5 tuiles extra-longues



5 tuiles extra-courtes



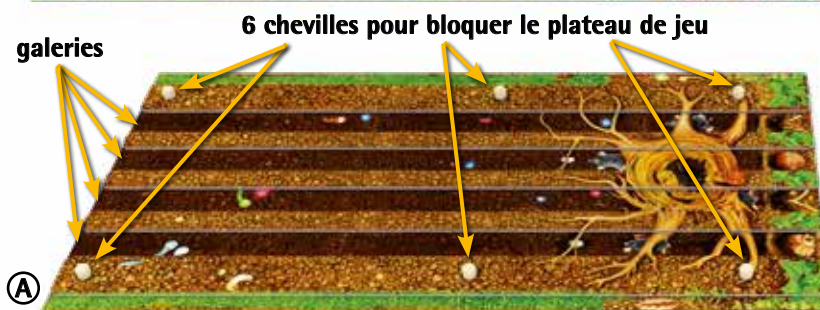
de différentes longueurs :



4 taupes

6 tuiles Petite bête

3 tuiles Ver



1 grand plateau de jeu (A) avec des galeries



Règle à partir de 6 ans :



Mise en place :

Placez le petit plateau (B) sur le plateau (A) et bloquez-les ensemble avec les chevilles comme l'indique l'illustration.



Placez une taupe à l'entrée de chacune des 4 galeries.



Remplissez ensuite chaque taupinière avec des pierres précieuses. Ci-dessous, un exemple à 4 joueurs :



Pour vos prochaines parties, vous pourrez répartir les pierres autrement, mais aux conditions suivantes :

SAPHIRS (PIERRES BLEUES)

Remplissez **5 taupinières** de saphirs. Dans chaque taupinière, placez **un saphir de moins que le nombre de joueurs**. (A 5 joueurs, placez 4 saphirs par taupinière ; à 4 joueurs, 3 saphirs...)



Posez ensuite 3 pierres précieuses de votre choix sur la **souche**.

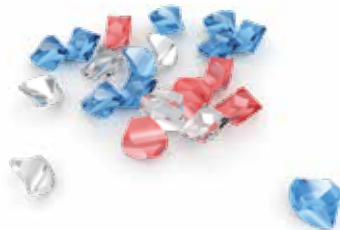


DIAMANTS (PIERRES BLANCHES)

Remplissez **5 taupinières** chacune avec **1** diamant, mais jamais la première taupinière de chaque galerie.



Remettez les pierres précieuses restantes dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées dans cette partie.



RUBIS (PIERRES ROUGES)

Complétez les **10 taupinières** restantes par des rubis. A vous de choisir si vous voulez y placer **1 ou 2** rubis. Vous pouvez même placer 3 rubis dans certaines d'entre elles.



Chaque joueur reçoit **une tuile Joker** extra-longue et une extra-courte qu'il place devant lui. Elles sont reconnaissables à leurs bords clairs. Les éventuelles tuiles Joker restantes sont remises dans la boîte.



Triez les **6 tuiles Petit bête** et les **3 tuiles Ver** et placez-les, face visible à côté du plateau. Formez un **tas** à proximité avec toutes les tuiles Galerie restantes.




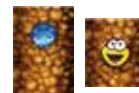
La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui possède les plus grandes mains commence.


Déroulement du jeu :

insérer une tuile Galerie

Quand vient son tour, le joueur choisit une tuile Galerie et pousse ainsi la taupe de son choix dans la galerie :

 **Au premier tour de chaque** joueur, cette tuile doit obligatoirement être une **tuile Petite bête** ou **Ver**.



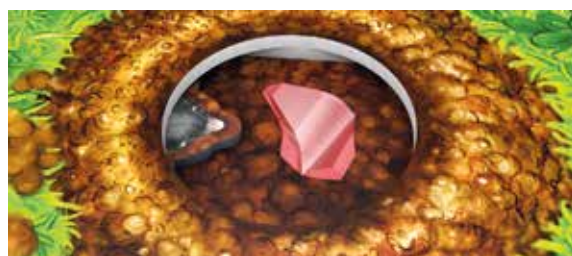
 A partir du **deuxième tour**, chacun est libre d'utiliser la tuile qu'il veut : une tuile Petite bête, une tuile Ver, une tuile Joker ou une tuile Terre du tas.


 Un joueur est **toujours libre de choisir quelle taupe** il veut faire avancer tant qu'elle se trouve toujours dans la galerie.

IMPORTANT : Poussez LENTEMENT la tuile dans la galerie jusqu'à ce qu'elle ait entièrement disparu. Il est interdit de lui donner une pichenette ou de l'élan pour la faire avancer !


Déterrer une pierre précieuse

Le joueur qui atteint une taupinière avec une taupe s'empare de toutes les pierres qui s'y trouvent. (Il suffit que la pointe du museau de la taupe soit visible dans le trou.) Si une taupe atteint deux taupinières l'une après l'autre dans le même coup, il sort les pierres des deux taupinières.



 Le joueur qui déterre des **rubis** peut les garder.

 Le joueur qui déterre des **saphirs** n'en garde **aucun** mais en **offre** un à chacun de ses adversaires.

 Le joueur qui déterre un **diamant** le garde et gagne un bonus de découverte : il prend toutes les pierres précieuses **d'une des couleurs** présentes sur la **souche** (à condition qu'il en reste).

Chacun place les pierres gagnées bien en évidence devant lui.

Petites bêtes et vers

Les petites bêtes vous volent une pierre ; les vers vous permettent de rejouer.



Le joueur qui fait apparaître une ou plusieurs **petites bêtes** (dans le trou des taupinières) **dans le même tour**, en poussant une taupe, perd une pierre précieuse **par** petite bête. Il remet ces pierres sur la **souche**. Celui qui n'a pas de pierres ne perd rien.



Le joueur qui fait apparaître au moins un **ver** à son tour commence par récupérer toutes les pierres précieuses atteintes et peut rejouer. Si, de nouveau, un ver apparaît, le joueur rejoue encore une fois. Il est interdit de passer son tour !



Règles à observer :

-  Il suffit que la tête ou la queue d'une petite bête ou d'un ver soit visible après que la tuile a été poussée pour déclencher son effet.
-  Les vers et les petites bêtes qui ne **« font que passer »** sous la taupinière et qui ne sont plus visibles une fois la poussée terminée n'ont aucun effet : ces petites bêtes ne volent rien et ces vers ne permettent pas de rejouer.

IMPORTANT : Respectez L'ORDRE des actions : pousser – déterrer – petites bêtes – vers !
Si un joueur, par exemple, déterre un diamant tout en faisant apparaître en même temps UNE PETITE BÊTE ET UN VER à la fin de son tour, COMMENCE toujours par prendre les pierres d'une des couleurs sur la souche avant d'être obligé de remettre une pierre dessus. Enfin, il peut réintroduire une tuile dans l'une des galeries.

Galerie bloquée

Si une taupe ressort de sa galerie, à l'autre bout du plateau (dès que la pointe de son museau apparaît), **aucun joueur ne peut plus y introduire la moindre tuile !** Remettez-la dans l'autre sens à l'entrée de la galerie pour indiquer qu'elle est désormais bloquée.



Fin de la partie et vainqueur

La partie s'arrête lorsque toutes les taupes sont sorties de leurs galeries. Chacun compte alors ses pierres. Celui qui en possède le plus est LE ROI DES FOUISSEURS et gagne un ticket gratuit pour assister à la coupe du monde des vers fouisseurs ! Bravo !



Règle simplifiée pour enfants à partir de 4 ans



La souche reste vide et n'a pas de fonction particulière.

Toutes les pierres précieuses sont équivalentes : les diamants et les saphirs n'ont pas d'effets supplémentaires et sont traités comme les rubis. Chaque joueur peut garder toutes les pierres déterrées.

Remettez les tuiles Joker, Petite bête et Ver dans la boîte. Elles ne sont pas utilisées.

Auteur: Carmen Kleinert
Klaus Zoch
Illustrations: Heidemarie Rüttinger
Traduction française: Eric Bouret

© 2015 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Art.Nr.: 60 110 5061

Oh nein! Die Schnackelstein!



Carmen Kleinert
Klaus Zoch

Un intricato gioco di scavi e gallerie
da 2 a 5 giocatori dai 6 anni in su



Streifentoni, campione olimpionico di traforamento di gallerie, si gratta la testa. Allenandosi nel parco del castello ha picchiato la testa contro un sasso. "Cosa è successo?", chiede Talpona, un'altra abitante di quel giardino. "Sapessi! La contessa Schnackelstein ha sotterrato tutte le sue pietre preziose nel parco del castello, perché pensa che così spunteranno alberi di diamanti zaffiri e rubini", sospira Karolinchen, la sua allenatrice, "ma fra una settimana ci saranno i mondiali di traforamento. Prima di allora dovremmo togliere di torno tutte queste pietre, ma noi piccoli vermetti non ce la faremo mai!". "Scommettiamo?" dichiara Talpona, e chiama le sue sorelle e i suoi fratelli. "Sfoderate gli unghioni! Scavate a più non posso!" Karolinchen aggiunge "per chi trova più pietre, ci sarà come premio un biglietto omaggio per i mondiali di traforamento" "Diamoci dentro" esclamano le talpe in coro e si mettono subito all'opera.

Scopo del gioco:

Fate avanzare le talpe lungo le gallerie e raccogliete le pietre preziose che incontrate. Potrete tenere per voi i rubini, così come i diamanti che vi faranno addirittura guadagnare delle pietre preziose extra. Ma attenzione: chi troverà gli zaffiri li dovrà regalare subito agli altri giocatori! E come se non bastasse, i maggiolini della contessa cercheranno di derubarvi! Cercate di ricordare dove si trovano talpe e maggiolini. Solo così potrete scegliere bene quale talpa far lavorare, e anche quanto deve scavare. Chi alla fine avrà raccolto più pietre preziose, potrà gustarsi i campionati mondiali di traforamento di gallerie senza pagare.

Materiale:

1 plancia piccola (B) con le tane delle talpe (i buchi) e un ceppo d'albero

50 Pietre preziose:

24 Rubini (rossi)

20 Zaffiri (blu)

6 Diamanti (bianchi)



88 Tessere scavo:

69 Tessere terra di
diversa lunghezza



Tessere jolly:

5 lunghissime



5 cortissime



1 plancia grande (A) con 4 gallerie



4 Talpe



6 Maggiolini



3 Vermetti





il gioco per giocatori dai 6 anni in su:



Preparazione:

Sovrapponete la plancia piccola (B) a quella grande (A) e bloccatele con gli appositi fermi – come indicato in figura.



Mettete una talpa davanti ad ogni galleria.



Poi riempite le tane delle talpe con le pietre preziose – ecco un esempio per 4 giocatori:



Nelle partite successive potete posizionarle in modo diverso. Dovete però seguire le seguenti indicazioni:

ZAFFIRI (PIETRE AZZURRE)

Riempite **5 tane** di zaffiri. In ciascuna tana mettete **una pietra in meno di quanti sono i giocatori** (se giocate in cinque dovete mettere 4 zaffiri in ogni tana, se giocate in quattro 3 zaffiri per ogni tana, etc...)



DIAMANTI (PIETRE BIANCHE)

Riempite **5 tane** coi diamanti, **uno per tana** – e mai nella prima tana di ciascuna galleria.



RUBINI (PIETRE ROSSE)

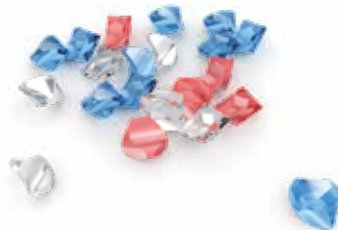
Riempite le **10 tane** che restano coi rubini. Mettete in queste tane **uno, due o anche 3** rubini. Non c'è una regola per il numero dei rubini, potete decidere liberamente quanti metterne in ciascuna tana.



Poi mettete tre pietre preziose sul **ceppo**.



Riponete le pietre preziose avanzate nella scatola. Non vi serviranno più per questa partita.



Ogni giocatore prende una **tessera jolly** lunghissima e una cortissima, che posizionerà davanti a sé. Le potete riconoscere dai bordi più chiari. Se avanzano delle tessere jolly, riponetele nella scatola.



Posizionate i **6 maggiolini** e i **3 vermetti** uno di fianco all'altro ben visibili. Le altre tessere vanno messe in unico mucchio alla rinfusa.








Si gioca a turno, uno dopo l'altro, in senso orario. Inizia a giocare il giocatore con le mani più grandi.

Svolgimento:

inserire le tessere nelle gallerie

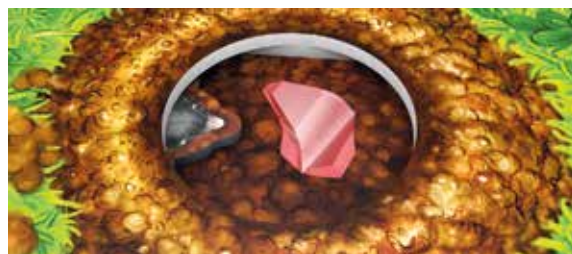
Il giocatore di turno deve prendere una tessera e, inserendola in una galleria, spingere avanti una talpa **a sua scelta**:




-  Durante il **primo giro** ciascun giocatore deve prendere obbligatoriamente una **tessera maggiolino** o **vermetto**.  
-  Dal **secondo giro** si può scegliere liberamente quale tipo di tessera usare: un maggiolino, un vermetto, una delle proprie tessere jolly oppure una tessera presa dal mucchio.
-  Tocca a voi **decidere quale talpa** fare avanzare durante il vostro turno – ma potete scegliere solo una talpa che non sia uscita dalla sua galleria.

IMPORTANTE! Inserite le tessere LENTAMENTE, fino a quando non scompaiono completamente nelle gallerie. È vietato spingere una tessera con troppa forza o darle dei colpi per farla andare più lontano!

Raccogliere le pietre preziose

Non appena una talpa raggiunge una tana, chi la sta spingendo deve raccogliere tutte le pietre preziose al suo interno. (È sufficiente che sia visibile la punta del naso della talpa). Se una talpa raggiunge due tane nello stesso turno, si deve raccogliere il contenuto di entrambe.



-  Chi raccoglie dei **rubini** li tiene per sé.
-  Chi raccoglie degli **zaffiri** **non li tiene** ma **deve regalarli**, dandone uno ad ogni altro giocatore.
-  Chi raccoglie un **diamante**, lo tiene per sé e riceve come premio aggiuntivo dal **ceppo** tutte le pietre preziose di un **colore** a sua scelta (se ce ne sono ancora).

Mettete le vostre pietre preziose (raccolte o che vi hanno regalato) ben visibili davanti a voi.

Maggiolini e vermetti

I maggiolini rubano una pietra preziosa – i vermetti permettono di giocare un turno in più.

Se dopo aver spinto una talpa **nella sua galleria** sono visibili uno o più **maggiolini** nelle tane di quella galleria, il giocatore di turno perde una pietra preziosa **per ogni** maggiolino visibile. Le pietre perse vanno messe sul **ceppo**. Se non si possiedono pietre preziose non si perde niente.



Se sono visibili uno o più **vermetti** invece, dopo aver eventualmente raccolto le pietre raggiunte dalla talpa e/o averne perse per colpa dei maggiolini, chi è di mano gioca subito un altro turno. Può capitare di giocare anche più di due turni consecutivi, se si continua a trovare vermetti. Non si può passare la mano!

Fate attenzione:

- 🌻 Per attivare l'effetto di un maggiolino od un verme è sufficiente che, dopo aver infilato la tessera, se ne veda anche solo un pezzo.
- 🌻 I maggiolini ed i vermetti che fanno capolino da una tana ma poi **scompaiono** di nuovo nello stesso turno, a differenza delle talpe, non hanno alcun effetto. Quindi non fanno perdere pietre preziose o guadagnare turni in più



IMPORTANTE! All'interno di un turno la SEQUENZA è fissa: infilare – raccogliere – maggiolini – vermetti. Se per esempio si raccoglie un diamante e, terminato di infilare la tessera, sono visibili sia un MAGGIOLINO che un VERMETTO, PRIMA SI PRENDONO le pietre dal ceppo grazie al diamante, poi si perde la pietra rubata dal maggiolino. Infine lo stesso giocatore giocherà un altro turno.

Gallerie bloccate

Quando una talpa raggiunge la fine della sua galleria (anche se spunta solo il naso), **non si possono più aggiungere tessere a quella galleria!** Mettete la talpa girata al contrario all'inizio della sua galleria, per segnalare che è bloccata.



Fine del gioco e vincitore:

Il gioco finisce quando tutte le gallerie sono bloccate. Ciascun giocatore conta le sue pietre. Chi ne ha di più diventa il nuovo MASTRO TRAFORATORE del giardino e riceve un biglietto omaggio per i mondiali di traforamento! Bravo!



Variante semplice per bambini di 4 anni



Il ceppo non va riempito, e non ha alcuna funzione..

Tutte le pietre preziose sono uguali: diamanti e zaffiri non hanno alcuna funzione speciale e vengono raccolti come i rubini.

Lasciate nella scatola le tessere jolly, i maggiolini e i vermetti, si gioca solo con le tessere senza funzione speciale.

Autori: Carmen Kleinert
Klaus Zoch
Illustrazioni: Heidemarie Rüttinger
Traduzione italiana: Alifenorm
Art.Nr.: 60 110 5061

© 2015 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

