



EIN TEMPOREICHES LEGESPIEL FÜR 2 BIS 4 KRISTALLSUCHER AB 10 JAHREN

DER BERG RUFT! Ausgerüstet mit Spitzhacken und dem geheimen Wissen der Minenelfen stürmen die Zwerge unter Tage, um edle Kristalle zu schürfen. Jeder bekommt einen speziellen Stollen zugeteilt, in dem er versucht, die Kristalle freizulegen, die laut der Elfen dort liegen sollen. Gelingt es einem Zwerg, auf sämtlichen Abschnitten seines Stollens die prophezeiten Kristalle zu finden, erschallt laut der Ruf **OUT OF MINE!** Das ist das Zeichen für alle Zwerge, die Spitzhacken fallen zu lassen und wieder ans Tageslicht zurückzukehren. Nun wird abgerechnet, doch erst am Ende der Woche nach der siebten Schürfrunde wird sich zeigen, welcher Zwerg am erfolgreichsten war.

INHALT

10 doppelseitige Stollentableaus

40 Schatzkarten



- 69 Kristallplättchen:
- 12 x gelbe 1er-Kristallplättchen (identische Form)
 - 16 x blaue 2er-Kristallplättchen (identische Form)
 - 16 x grüne 3er-Kristallplättchen (2 Formen, jeweils 8 mal)
 - 15 x rote 4er-Kristallplättchen (5 Formen, jeweils 3 mal)
 - 10 x weiße 5er-Kristallplättchen (10 verschiedene Formen)

Außerdem benötigt ihr Stift und Papier, um eure Punkte zu notieren.

SPIELZIEL

Füllt die unterirdischen Stollen auf eurem Stollentableau mit so vielen passenden Kristallplättchen wie möglich. Dazu dürft ihr jedoch nur die auf eurer Schatzkarte abgebildeten Kristallplättchen nutzen. Je weniger Stollenfelder am Ende der Runde leer bleiben, desto mehr Punkte bekommt ihr. Wer von euch nach einer Arbeitswoche (= 7 Spielrunden) die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Sortiert alle **KRISTALLPLÄTTCHEN** nach ihren Farben, und legt sie für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

Die grünen, roten und weißen Kristallplättchen haben jeweils unterschiedliche Formen.

Die auf einigen Kristallplättchen abgebildeten Elemente werden im Grundspiel ignoriert - sie haben nur in der Profivariante Bedeutung.

Jeder von euch erhält ein beliebiges **STOLLENTABLEAU**. Entscheidet euch, mit welcher Seite des Tableaus ihr spielt. Legt 6 weitere Stollentableaus als Nachziehstapel bereit. Falls Stollentableaus übrig bleiben, kommen diese zurück in die Schachtel.

Jedes Stollentableau besteht aus 20 Stollenfeldern, die auf jedem Tableau anders angeordnet sind.



Mischt die **SCHATZKARTEN** und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch. Auf den Karten ist angegeben, welche und wie viele Kristallplättchen einer Sorte ihr in dieser Runde verwenden dürft, um euer Stollentableau zu füllen.

Art und Anzahl der Kristalle (z. B. zwei rote Kristallplättchen sollen verwendet werden)



(Die Informationen auf den Schildern werden nur für die Profivariante benötigt.)

Nun bestimmt ihr noch den Oberzwerg, der für dieses Spiel eure Punkte notiert.

SPIELABLAUF

1. **SCHATZKARTEN ZIEHEN**
2. **KRISTALLPLÄTTCHEN LEGEN**
3. **PUNKTE ZÄHLEN UND NOTIEREN**
4. **NEUE STOLLENTABLEAUS AUSLOSEN**

1. SCHATZKARTEN ZIEHEN

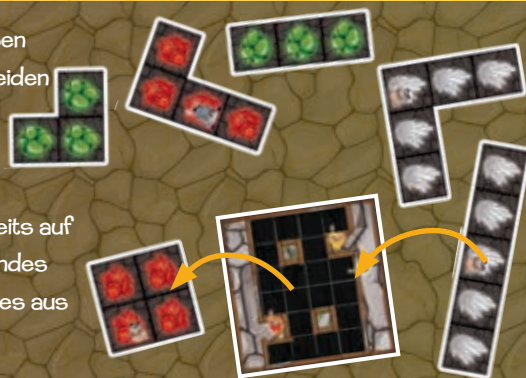
Jeder zieht verdeckt eine Schatzkarte vom Stapel.

2. KRISTALLPLÄTTCHEN LEGEN

Der Oberzwerg gibt das Kommando: **IN DIE MINE!** Deckt alle zugleich eure Schatzkarte auf und beginnt gleichzeitig, euer Stollentableau so schnell wie möglich zu füllen. Dazu nehmt ihr die Kristallplättchen, die jeweils auf eurer Schatzkarte angegeben sind, aus der Tischmitte. Versucht nun, möglichst alle Stollenfelder auf eurem Tableau zu bedecken. Dabei darf kein Kristallplättchen über den Stollenrand hinaus ins Gestein ragen.

WICHTIG! Die Kristallplättchen dürft ihr nur mit einer Hand aufnehmen und auch nur mit einer Hand auf euer Stollentableau legen. Wenn ihr ein Kristallplättchen doch nicht auf euer Tableau legen wollt, legt ihr es zurück in den entsprechenden Vorrat und zieht dann ein neues nach. Kristallplättchen, die bereits auf eurem Stollentableau liegen, dürft ihr mit beiden Händen bewegen.

Die grünen, roten und weißen Kristallplättchen unterscheiden sich jeweils in ihrer Form.



Ihr dürft jederzeit ein bereits auf eurem Stollentableau liegendes Kristallplättchen gegen eines aus dem Vorrat tauschen.

3. PUNKTE ZÄHLEN UND NOTIEREN

Sobald der erste Spieler alle Stollenfelder auf seinem Tableau belegt hat, ruft er **OUT OF MINE!**

Ab sofort dürfen keine Kristallplättchen mehr auf den Stollentableaus abgelegt werden! Jetzt prüft ihr alle, ob ihr eure Stollentableaus korrekt belegt habt, und entfernt gegebenenfalls falsch gelegte Plättchen.

Ein Kristallplättchen ist falsch platziert, wenn es über den Stollenrand hinausragt, eine Farbe hat, die nicht auf eurer Schatzkarte steht, oder die Anzahl der gelegten Kristallplättchen einer Farbe nicht mit der Schatzkarte übereinstimmen.

Jeder von euch erhält nun **10 PLUSPUNKTE**. Von diesen zieht ihr für jedes leere Feld auf eurem Stollentableau einen Punkt ab.

Außerdem erhält der Spieler, der **OUT OF MINE!** gerufen hat, 2 Bonuspunkte, wenn er sein Stollentableau korrekt belegt hat. Hat er jedoch nicht alles richtig gemacht, erhält er 2 Minuspunkte.

WER MEHR ALS 10 LEERE STOLLENFELDER HAT, ERHÄLT 0 PUNKTE.

Der Oberzwerg notiert die Punkte aller Mitspieler.

BEISPIEL: Tim hat zu früh **OUT OF MINE!** gerufen. Er hat ein grünes Kristallplättchen mehr eingebaut als erlaubt, und ein blaues Kristallplättchen ragt über seine Stollenwand hinaus. Beide falsch angelegten Kristallplättchen werden entfernt. Tim erhält deshalb nicht den Bonus von 2 Punkten für das Beenden der Runde. Stattdessen erhält er 10 Pluspunkte abzüglich 4 Minuspunkte (freie Felder auf seinem Stollentableau nach Entfernen der falsch gelegten Kristallplättchen) abzüglich 2 Minuspunkte für den verfrühten Ausruf **OUT OF MINE!** Das heißt, für Tim werden in dieser Runde 4 Punkte notiert.



4. NEUE STOLLENTABLEAUS AUSLOSEN

Nach der Wertung legt der Spieler, der **OUT OF MINE!** gerufen hat, sein Stollentableau zurück in die Schachtel und nimmt ein neues vom Stapel. Dieses mischt er gemeinsam mit den Stollentableaus seiner Mitspieler. Danach bekommt ihr wieder je ein Stollentableau, entscheidet, mit welcher Seite ihr spielt, und legt es vor euch auf den Tisch. Wer dasselbe Tableau wie in der Vorrunde erhält, dreht es auf die andere Seite und spielt mit dieser weiter. Legt nun noch alle Kristallplättchen auf ihre jeweiligen Stapel zurück. Die neue Runde beginnt damit, dass ihr wieder jeweils eine Schatzkarte vom Stapel zieht und der Oberzwerg das Startsignal gibt.

SPIELENDE

Am Ende jeder Runde legt immer der Spieler, der **OUT OF MINE!** gerufen hat, sein Stollentableau zurück in die Schachtel und bringt ein neues vom Nachziehstapel ins Spiel. Das Spiel endet somit nach der 7. Runde, wenn kein neues Stollentableau mehr genommen werden kann.

Der Oberzwerg addiert nun alle Punkte, die ihr in den 7 Runden erzielt habt.

WER DIE MEISTEN PUNKTE HAT, GEWINNT DAS SPIEL.

PROFIVARIANTE

A) UNTERSTÜTZUNG DURCH DIE ELFEN

Am Rand der Stollen schauen die Elfen dem bunten Treiben der Zwerge zu. Gelingt es euch, am Ende einer Runde auf dem jeweiligen Elfenfeld einen farblich passenden Kristall liegen zu haben, bekommt ihr dafür jeweils einen Bonuspunkt.

BEISPIEL: Am Ende der Runde liegt auf Karstens Stollentableau auf dem blauen Elfenfeld ein blaues Kristallplättchen. Dafür bekommt er einen Bonuspunkt. Für das weiße Kristallplättchen auf dem weißen Elfenfeld erhält Karsten einen weiteren Bonuspunkt. Neben der grünen Elfe liegt jedoch ein weißes Kristallplättchen, so dass er hierfür keinen Bonus erhält.

Karstens Gesamtergebnis in dieser Runde lautet also: $10 - 4$ (freie Stollenfelder) $+ 1$ (Bonus für die blaue Elfe) $+ 1$ (Bonus für die weiße Elfe) = 8 Punkte.

Wäre auf dem Stollentableau eine gelbe Elfe gewesen, hätte Karsten dafür von vornherein keinen Bonus bekommen können, da seine aktuelle Schatzkarte keine gelben Kristalle vorhersagt.



B) GUTE FUNDE – SCHLECHTE FUNDE

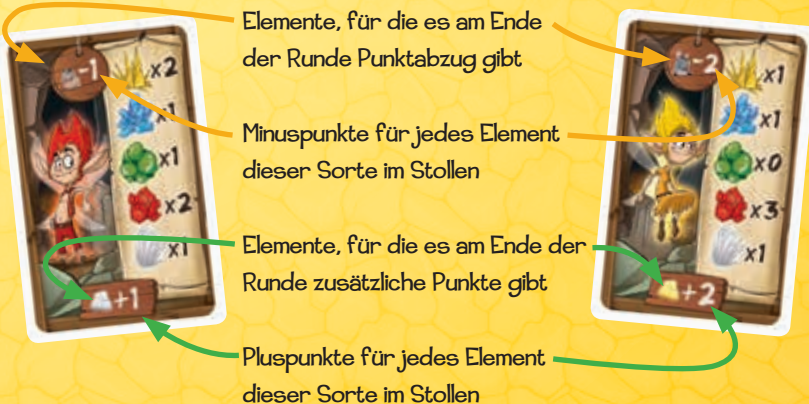
Informationen zur Profivariante auf den Schatzkarten:

Elemente, für die es am Ende der Runde Punktabzug gibt

Minuspunkte für jedes Element dieser Sorte im Stollen

Elemente, für die es am Ende der Runde zusätzliche Punkte gibt

Pluspunkte für jedes Element dieser Sorte im Stollen



Bei ihren Expeditionen ins Erdreich stoßen die Zwerge manchmal auch auf andere Bodenschätze wie Gold oder Silber. Hin und wieder jedoch begegnen sie auch unangenehmen Zeitgenossen wie Holzwürmern, die ihnen die Stützbalken der Stollen zerfressen, oder gierigen Ratten, die den fleißigen Zwergen den Proviant stibitzen wollen.

Für eine noch größere Herausforderung könnt ihr diese Sonderelemente mit ins Spiel einbeziehen. Sie sind auf den Schatzkarten und einigen Kristallplättchen abgebildet. In dieser Variante müsst ihr versuchen, die gewünschten Elemente () möglichst oft sichtbar auf eurem Stollentableau zu platzieren und die unerwünschten Elemente () zu vermeiden. Bei der Abrechnung am Ende jeder Runde bekommt ihr für jedes erwünschte Element, das ihr auf eurem Stollentableau liegen habt, einen oder zwei Pluspunkte und für jedes unerwünschte Element einen oder zwei Minuspunkte.

BEISPIEL: Annikas Stollentableau ist folgendermaßen belegt, als es heißt „OUT OF MINE“.



Ihr Stollentableau ist nicht vollständig belegt. Vier Felder sind noch frei, d. h. sie bekommt $10 - 4 = 6$ Punkte. Auf ihrer Schatzkarte steht, dass sie jeweils einen Minuspunkt pro Holzwurm bekommt, der sich in ihrem Stollen befindet, und jeweils zwei Pluspunkte pro Goldnugget. Sie hat einen Holzwurm und zwei Goldnuggets ausliegen. Das heißt, von ihren verbliebenen 6 Punkten wird noch ein Punkt für den Holzwurm abgezogen, und für jedes Goldnugget erhält sie zwei Pluspunkte. Damit erreicht sie in dieser Runde $10 - 4 - 1 + 2 + 2 = 9$ Punkte.

Ihr könnt beide Profivarianten zusammen spielen oder erst einmal nur die Elfen oder die Fundstücke in euer Spiel aufnehmen. Auch in der Profivariante gilt, wer am Ende der Runde **MEHR ALS 10 LEERE STOLLENFELDER** auf seinem Tableau hat, bekommt **0 PUNKTE** (und keine Bonuspunkte).



A FAST-PACED TILE-LAYING GAME FOR 2-4 CRYSTAL SEEKERS, 10 YEARS AND UP

THE MOUNTAIN IS CALLING! Equipped with pick axes and the secret knowledge of the mine elves, the dwarfs rush below ground in order to dig up precious crystals. Everybody gets his own mine gallery in which he tries to dig out the crystals that are said to lie there, according to the elves. If a dwarf manages to find the predicted crystals in all the sections of his gallery, he shouts aloud „**OUT OF MINE!**“ This is the signal for all dwarfs to drop their pick axes and return to daylight. Now a scoring takes place. But only at the end of the week, after the seventh round of digging, will it turn out which dwarf was the most successful one.

CONTENTS

10 double-sided gallery boards

40 treasure cards



69 crystal tiles: 12 yellow 1-segment crystal tiles (all identically shaped)
16 blue 2-segment crystal tiles (all identically shaped)
16 green 3-segment crystal tiles (8 each of 2 shapes)
15 red 4-segment crystal tiles (3 each of 5 shapes)
10 white 5-segment crystal tiles (in 10 different shapes)

Additionally, you will need pen and paper to write down your points.

OBJECT OF THE GAME

Fill the subterranean spaces on your gallery board with as many suitable crystal tiles as possible. But to do so, you may only use the crystal tiles as they are indicated on your treasure card. The fewer gallery spaces that remain empty at the end of a round, the more points you score. The player who has gathered the most points after one work week (7 game rounds) wins the game.

SET-UP

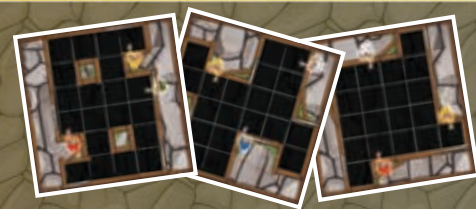
Sort all **CRYSTAL TILES** by color and put them in the middle of the table, easily accessible to all players.

The green, red and white crystal tiles come in several different shapes.

The elements depicted on some of the crystal tiles are ignored in the basic game - they are only important in the variant for advanced players.

Each player randomly gets a **GALLERY BOARD**. Decide what side of the board you want to play on. Lay out six further gallery boards as a draw pile. If there are any gallery boards left after that, put them back into the box; they will not be used.

Each gallery board consists of 20 gallery spaces that are arranged differently on each board.



Shuffle the **TREASURE CARDS** and put them face down on the table in a pile. The cards indicate which crystal tiles and how many you may use in this round to fill your gallery board.

Type and number of the crystals (e.g., two red crystal tiles are to be used)



(The information on the signs is only used in the variant for advanced players.)

Now, choose the dwarf king; he will note down your points during the game.

COURSE OF THE GAME

1. DRAWING TREASURE CARDS
2. PLACING CRYSTAL TILES
3. TALLYING AND NOTING DOWN POINTS
4. DRAWING NEW GALLERY BOARDS BY LOT

1. DRAWING TREASURE CARDS

Each player draws a face-down treasure card from the pile.

2. PLACING CRYSTAL TILES

The dwarf king gives the command: „**INTO THE MINE!**“ All players simultaneously reveal their treasure card and begin to fill their own gallery board as quickly as possible. To this end, take the crystal tiles from the middle of the table that are indicated on your treasure card. Try to cover all gallery spaces on your board, if possible. No crystal tile may protrude over the edge of the gallery into the rock.

IMPORTANT! You may pick the crystal tiles only with one hand and also use only one hand to place them on your gallery board. If you decide not to place a certain crystal tile on your board, you put it back in the respective supply and then draw another one. Crystal tiles that are already lying on your gallery board may be moved with both hands.

The green, red and white crystal tiles come in several different shapes.

You may exchange any crystal tile that is already lying on your gallery board for another one from the supply anytime.



3. TALLYING AND NOTING DOWN POINTS

As soon as the first player has covered all gallery spaces on his board, he calls out „**OUT OF MINE!**“

From now on, you may no longer place any crystal tiles on your gallery board! Now all players check whether they have placed the tiles on their gallery board correctly, and remove wrongly placed tiles, if there are any.

A crystal tile is incorrectly placed if it protrudes over the edge of the gallery or has a color that is not listed on the treasure card, or if the number of the crystal tiles you used does not match the number on the treasure card.

Each player receives **10 PLUS POINTS**. For each empty space on your gallery board, you have to deduct one point.

The player who has called „**OUT OF MINE!**“ additionally earns 2 bonus points if he has covered his gallery board correctly. But if he has not done everything right, he gets 2 minus points.

IF YOU HAVE MORE THAN 10 EMPTY GALLERY SPACES, YOU GET ZERO POINTS.

The dwarf king notes down the points of all players.

EXAMPLE: Tim has called „**OUT OF MINE!**“ too early. He has placed one more green crystal tile than allowed, and one blue crystal tile protrudes over the edge of his gallery. Both wrongly placed crystal tiles are removed. Consequently, Tim does not get the 2-point bonus for finishing the round. Instead, he receives 10 plus points, but has 4 points deducted for the empty spaces on his gallery board after the removal of the wrongly placed crystal tiles, and 2 points deducted for his premature „**OUT OF MINE!**“ call. That means that 4 points are written down for Tim in that round.



4. DRAWING NEW GALLERY BOARDS BY LOT

After the scoring, the player who has called „**OUT OF MINE!**“ puts his gallery board back into the box; he takes a new one from the pile and shuffles it with the other players' gallery boards. After that, each player gets one gallery board again, decides on which side he wants to play, and lays it down in front of him on the table. If you get the same board as in the previous round, you turn it to the other side and continue playing on that side. Now put all crystal tiles back on their respective piles. The new round begins with each of you drawing a treasure card from the pile and the dwarf king giving the starting signal.

END OF THE GAME

At the end of each round, the player who has called „**OUT OF MINE!**“ puts his gallery board back into the box and brings a new one from the draw pile into play. Consequently, the game ends after the seventh round when there is no new gallery board left.

Now the dwarf king adds up all points that the players have earned in the seven rounds.

THE PLAYER WITH THE MOST POINTS WINS THE GAME.

VARIANT FOR ADVANCED PLAYERS

A) ELF SUPPORT

The elves watch the vivid hustle and bustle of the dwarfs from the edge of the galleries. If you manage to have color-matching crystals next to the corresponding elves at the end of a round, you get one bonus point for each of them.

EXAMPLE: At the end of the round, a blue crystal tile is lying on Carl's gallery board next to the blue elf. He gets one bonus point for this. Carl gets another bonus point for the white crystal tile next to the white elf. The crystal tile next to the green elf, however, is white; therefore, he gets no bonus for this.

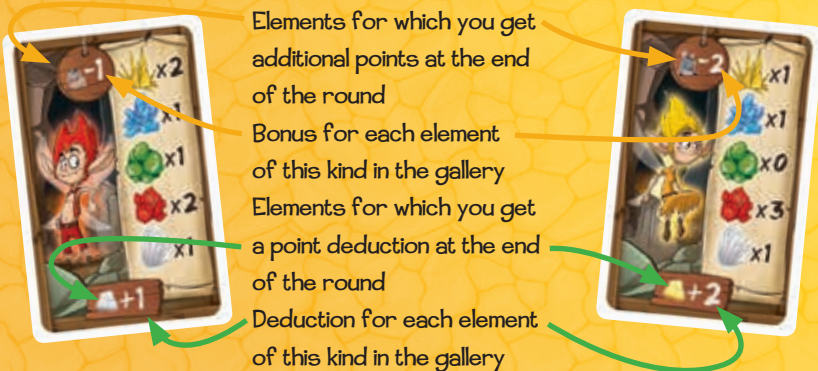
So Carl's total in this round is: $10 - 4$ (empty gallery spaces) $+ 1$ (bonus for the blue elf) $+ 1$ (bonus for the white elf) = 8 points.

If there had been a yellow elf on his gallery board, Carl wouldn't have gotten a bonus for this because his current treasure card doesn't indicate a yellow crystal.





B) GOOD FINDS – BAD FINDS

Information on the treasure cards about the variant for advanced players:



On their expeditions into the earth, the dwarfs sometimes also come across other mineral resources, such as gold or silver. But occasionally, they also encounter disagreeable creatures such as woodworms that eat the support beams of the galleries, or greedy rats that want to pilfer the provisions away from the hard-working dwarfs.

For an even greater challenge you can incorporate these special elements into play that are depicted on the treasure cards and some of the crystal tiles. In this variant, you try to place the desirable elements () visible on your gallery board as often as possible and to avoid the undesirable elements ().

At the scoring at the end of each round, you get one or two plus points for each desirable element that is lying on your gallery board and one or two minus points for each undesirable element.

EXAMPLE: When somebody calls „OUT OF MINE,“ Ann's gallery board is covered as follows:



Her gallery board is not covered completely. Four spaces are still empty. That means she gets $10 - 4 = 6$ points. Additionally, her treasure card indicates that she receives one minus point for each woodworm and two plus points per gold nugget that is lying in her gallery. She has one woodworm and two gold nuggets lying there; that means one point from her remaining six points is deducted for the woodworm but two plus points are added for each gold nugget. With this, her result in this round is $10 - 4 - 1 + 2 + 2 = 9$ points.

You can play the complete variant for advanced players or, for a start, just include the elves or the finds into play.

It applies in the variant for advanced players as well that a player who has **MORE THAN 10 EMPTY GALLERY SPACES** on the board at the end of a round gets **ZERO POINTS** (and no bonus points).



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

A 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.

CONTENU

10 plateaux galerie double face

40 cartes trésor



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 vertes 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 marquerez 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 experts.

Chaque joueur reçoit au hasard un **PLATEAU GALERIE**. Chacun décide sur quelle face du plateau il souhaite jouer. Puis formez une pile de pioche avec six 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 expert.)

A présent, élevez 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

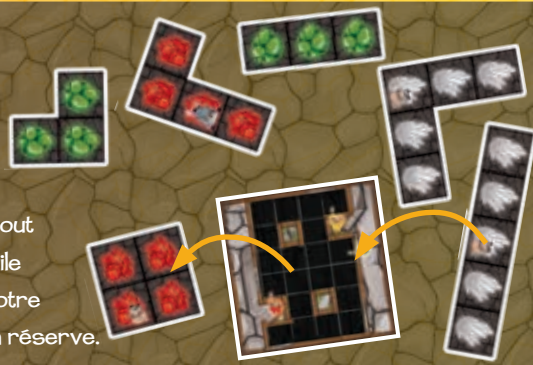
Chaque joueur pioche une carte trésor face cachée dans la pile.

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.

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



Vous pouvez échanger à tout moment n'importe quelle tuile cristaux déjà posée sur votre plateau avec une tuile de la réserve.

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 débord des limites de sa galerie. Les deux tuiles posées illégalement sont retirées. Par conséquent, Tim ne marque pas les 2 points de bonus pour avoir terminé en premier. Sur 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 cette 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!” range son plateau galerie dans la boîte. Il en prend un nouveau dans la pile et le mélange avec les plateaux galerie des autres joueurs. On distribue ensuite un de ces plateaux à chaque joueur, qui décide sur quelle face il veut jouer, puis le place devant lui sur la table. Si un joueur reçoit le même plateau que dans la manche précédente, il le retourne de façon à jouer cette fois sur l'autre face. On remplace toutes les tuiles cristaux sur leurs piles respectives. Puis on démarre une nouvelle manche : chaque joueur pioche une nouvelle carte trésor et 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!” range son 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 HAUT SCORE 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.

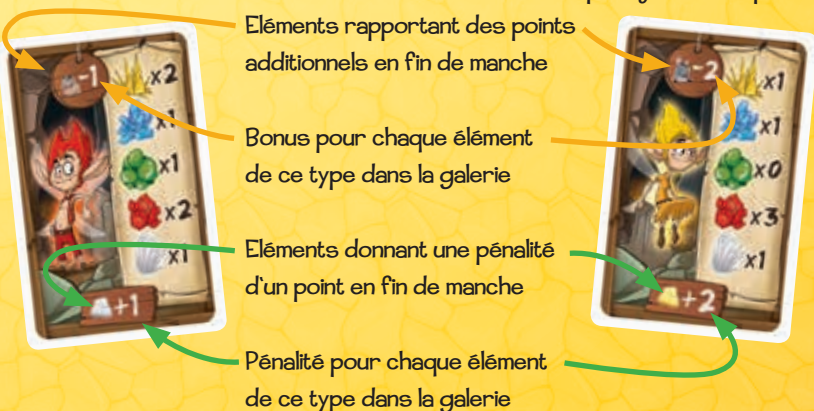
Pour cette manche, Carl totalise donc : $10 - 4$ (cases de galerie vides) + 1 (bonus pour l'elfe bleu) + 1 (bonus pour l'elfe blanc) = 8 points.

S'il 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 parfois 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 ces 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 () dans votre galerie, tout en évitant autant que possible les éléments négatifs ().

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 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



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 alleen de kristallen gebruiken die op je schatkaart staan aangegeven. Hoe minder velden in je mijngang leeg blijven, hoe meer punten je krijgt. Wie van de dwergen na een week werken (7 spelronden) de meeste punten heeft is de winnaar.

SPELVOORBEREIDING

Sorteer alle **KRISTALKAARTJES** op kleur en leg ze voor iedereen goed 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 klaar 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 de kaarten is aangegeven hoe veel en welke kristalkaartjes je in deze ronde mag gebruiken om je mijngang te vullen.

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



(De informatie op 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 je 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 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 op.

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.

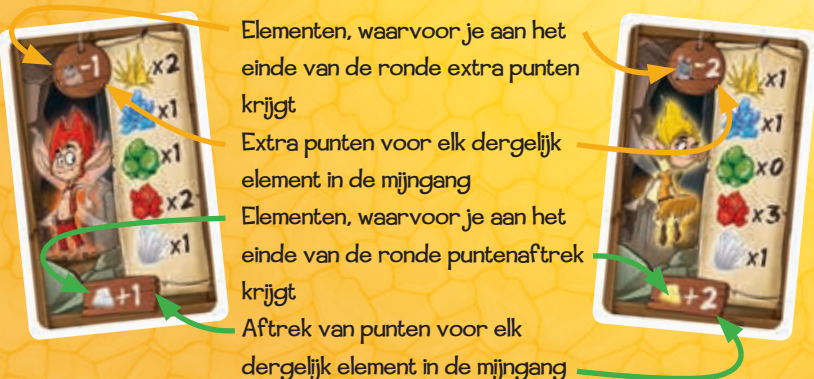
VOORBEELD: Aan het einde van de ronde, ligt er op Karstens mijngangkaart naast de blauwe elf een blauw kristalkaartje. Daar krijgt hij een extra punt voor. Voor het witte kristalkaartje naast de witte elf krijgt Karsten nog een extra punt. Maar naast de groene elf ligt een wit kristalkaartje, dus daarvoor 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 mijngangkaart 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 mijngangen 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. Bij de expertversie moet je proberen de goede elementen (+2) zo vaak mogelijk in je mijngang te plaatsen en de slechte elementen (-2) te vermijden.

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

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



Op haar mijngangkaart 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 mijngang. Er 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 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, of de elementen in je spel laten meespelen.

Ook bij de expertversie geldt, wie aan het einde van de ronde **MEER DAN 10 LEGE VELDEN** in zijn mijngang heeft, krijgt **0 PUNTEN** (en ook geen extra's).

© 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 + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

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.

& friends
HUCH!